PC GAMER

LEDEN 2000

4

TOMB RAIDER 4 ■ INDIANA JONES ■ THEME PARK WORLD ■ URBAN CHAOS ■ PHARAOH ■ NOMAD SOUL ■ NOCTURNE ■ HALF LIFE: OPPOSING FORCE ■ NÁVODY: HIDDEN & DANGEROUS (dokončení)

Z PRVNÍ RUKY: REPUBLIC: THE REVOLUTION, HALO, HITMAN: CODENAME 47

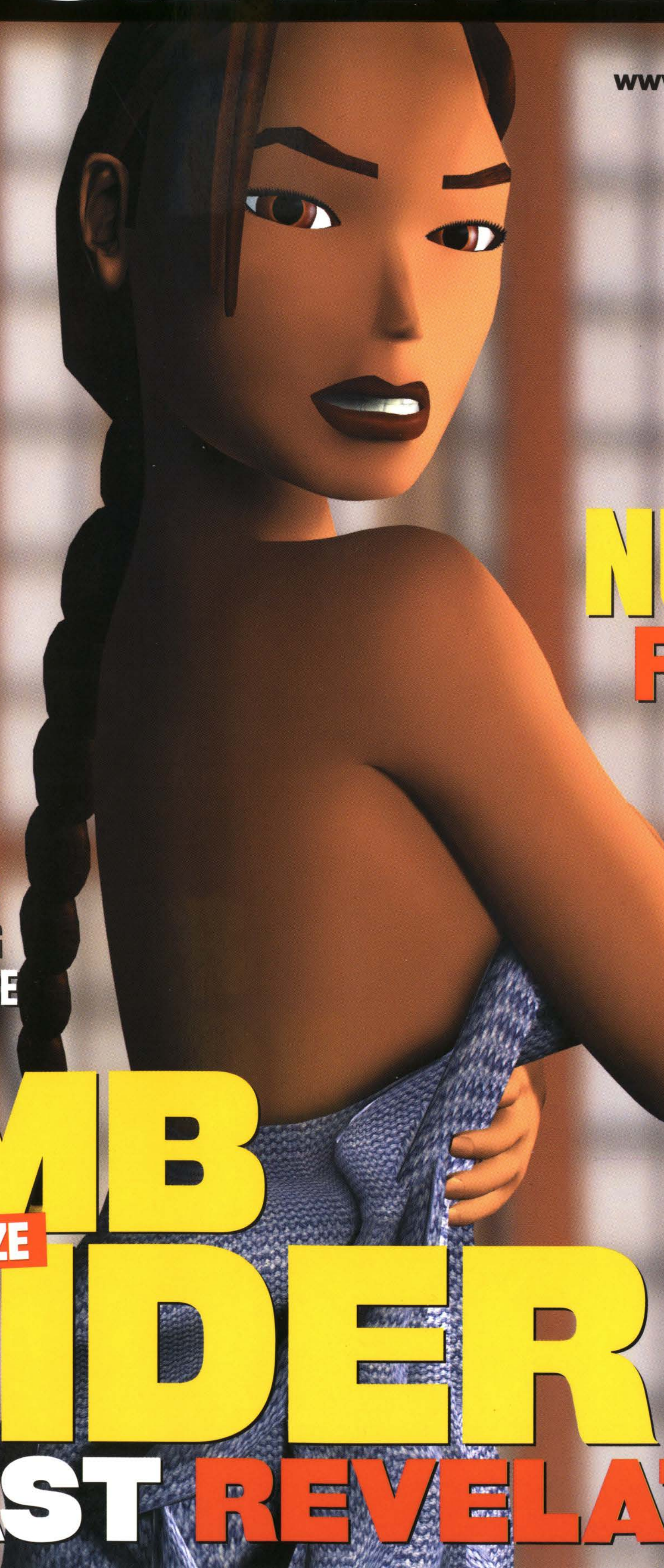
PC GAMER

ČESKÁ EDICE
WWW.PCGAMER.CZ

LEDEN 2000
Cena 149 Kč (vč. 2 CD)
9 771353 850017 04
4/2000

součástí PC GAMERU jsou
2 CD!
CD GAMER a KLAN

NOMAD SOUL
URBAN CHAOS
AGE OF EMPIRES II

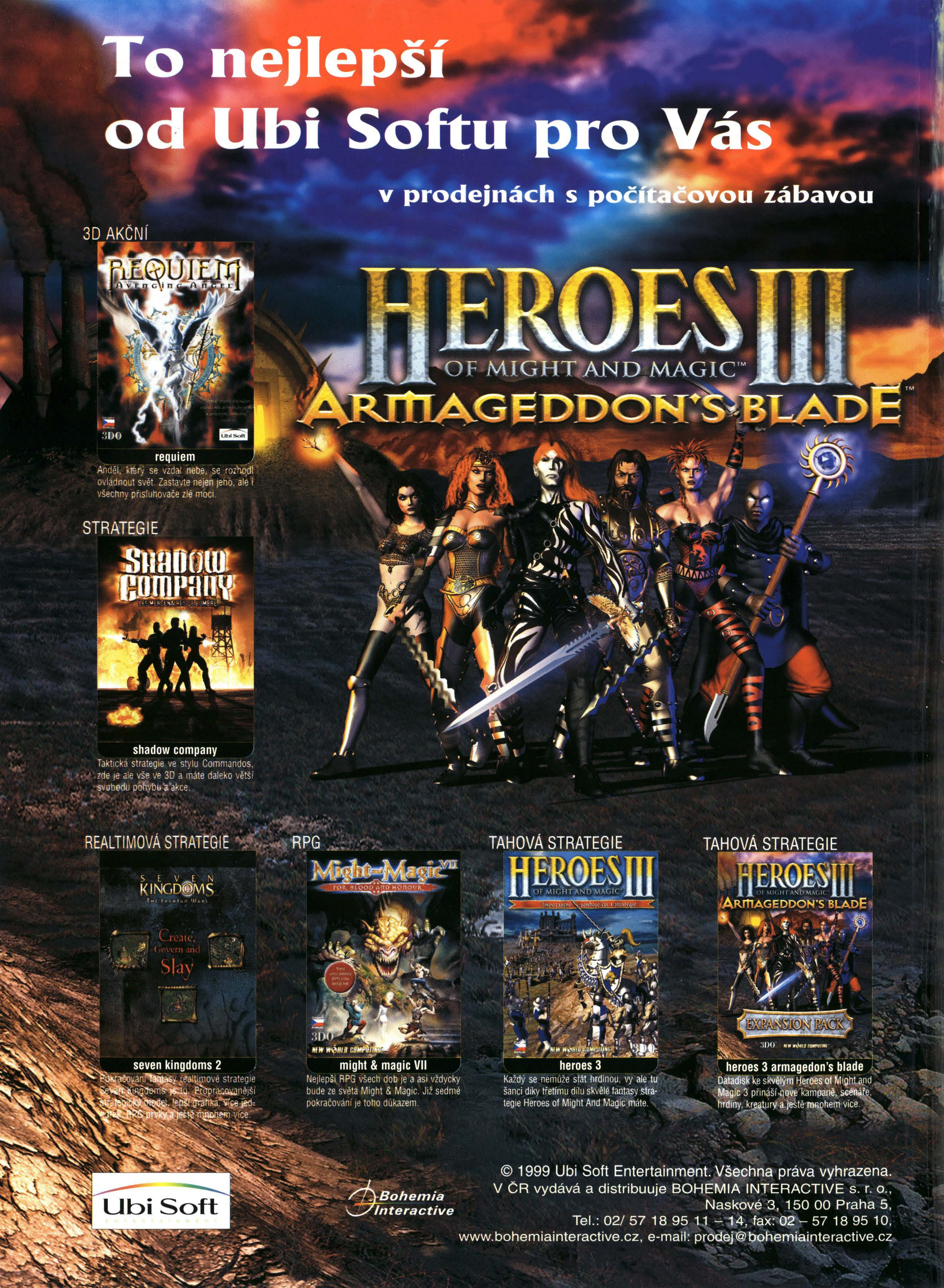


DUKE NUKEM FOREVER
PREVIEW

INDIANA JONES
RECENZE
AND THE INFERNAL MACHINE

- THEME PARK WORLD
- URBAN CHAOS
- PHARAOH
- NOMAD SOUL
- NOCTURNE
- SUPREME SNOWBOARDING
- HALF LIFE: OPPOSING FORCE

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
RECENZE



To nejlepší od Ubi Softu pro Vás

v prodejnách s počítačovou zábavou

3D AKČNÍ

requiem

Anděl, který se vzdal nebe, se rozhodl ovládnout svět. Zastavte nejen jeho, ale i všechny přisluhovače zlé moci.

STRATEGIE

shadow company

Taktická strategie ve stylu Commandos, zde je ale vše ve 3D a máte daleko větší svobodu pohybu a akce.

REALTIMOVÁ STRATEGIE

seven kingdoms 2

Pokračování fantasy realtimové strategie Seven Kingdoms je tu. Propracovanější strategický model, lepší grafika, více jednotek, RPG prvky a ještě mnohem více.

RPG

might & magic VII

Nejlepší RPG všech dob je a asi vždycky bude ze světa Might & Magic. Již sedmé pokračování je toho důkazem.

TAHOVÁ STRATEGIE

heroes 3

Každý se nemůže stát hrdinou, vy ale tu šanci díky třetímu dílu skvělé fantasy strategie Heroes of Might And Magic máte.

TAHOVÁ STRATEGIE

heroes 3 armagedon's blade

Datadisk ke skvělým Heroes of Might and Magic 3 přináší nové kampaně, scénáře, hrdiny, kreatury a ještě mnohem více.

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Všechna práva vyhrazena.
V ČR vydává a distribuuje BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o.,
Naskové 3, 150 00 Praha 5,
Tel.: 02/ 57 18 95 11 – 14, fax: 02 – 57 18 95 10,
www.bohemiainteractive.cz, e-mail: prodej@bohemiainteractive.cz

Nejlepší vánoční dárky v prodejnách JRC

Počítačová zábava pro celou rodinu

OD 4. 12. MÁME OTEVŘENO I V SOBOTU A V NEDĚLI!

- **BRNO:** Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60
- **ČESKÉ BUDĚJOVICE:** Česká 55, tel. 038 - 635 76 60
- **FRÝDEK-MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194
- **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45
- **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 14, tel. 0603 - 213 089
- **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12
- **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94
- **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24
- **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51
- **PRAHA 1:** Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11
- **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07
- **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD Labe, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276
- **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l. 218
- **JRC HW SERVICE:** Chaloupeckého 1913, Praha 6 160 00, tel.: 02 - 2051 3333
- **ZÁSILKOVÁ SLUŽBA:** JRC DIRECT: P. O. BOX 28, Praha 6 160 17, tel.: 02 - 57 18 95 20, e-mail: direct@jrc.cz

JRC

www.jrc.cz

200
STĚ
ČESKÝCH
ČESKÁ NÁRODNÍ BANKA
JAN AMOS KOMENSKÝ

200 Kč

Slevový kupón platný v prodejnách JRC do konce roku 1999

SLEVOVÝ KUPÓN V HODNOTĚ 200 KČ

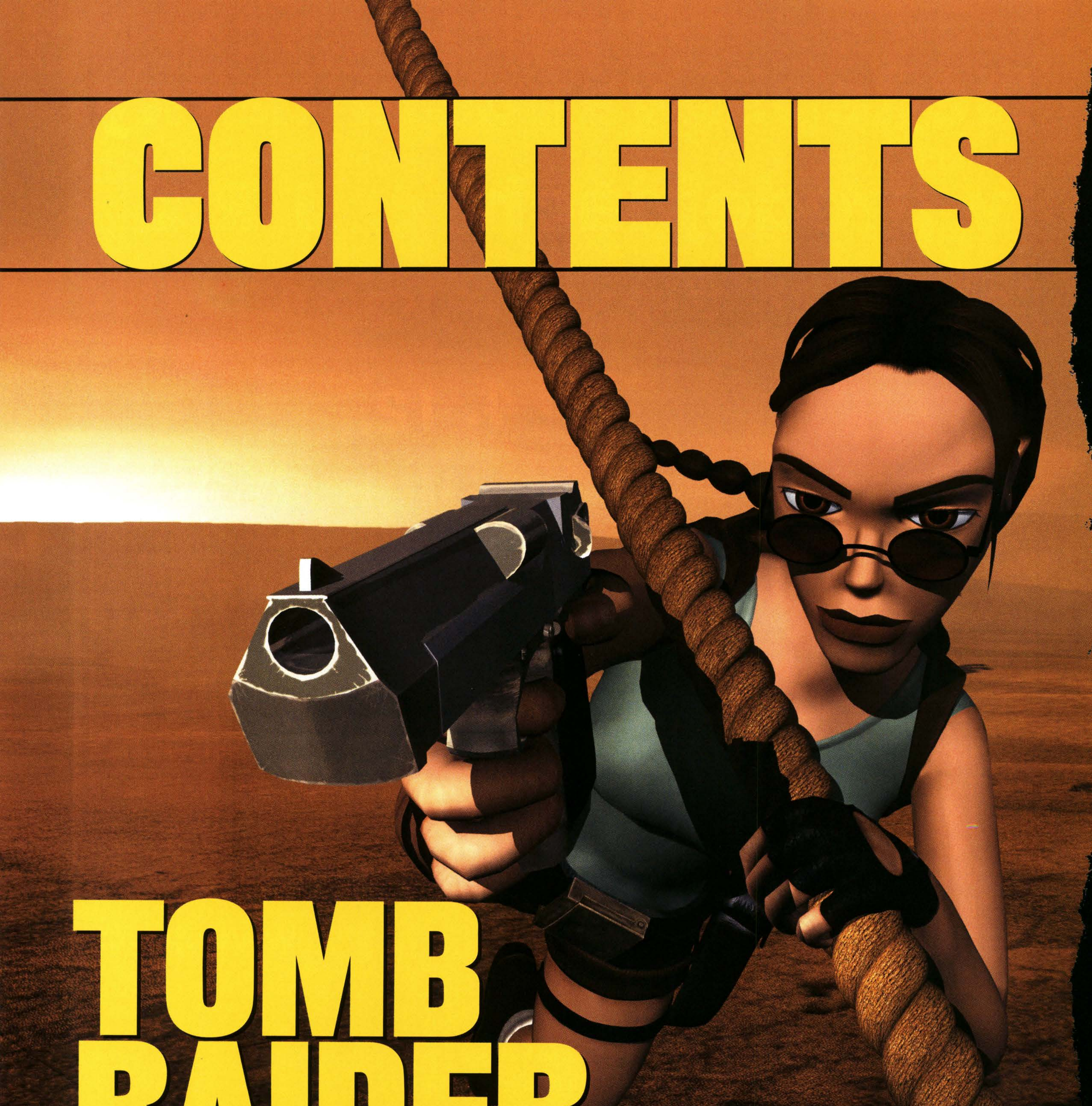
Jméno ....

Adresa ....

Psč ....

Vánoční dárek pro Vás – při nákupu počítačových her pro PC a PSX nad 1000,- s tímto kupónem sleva 200,-

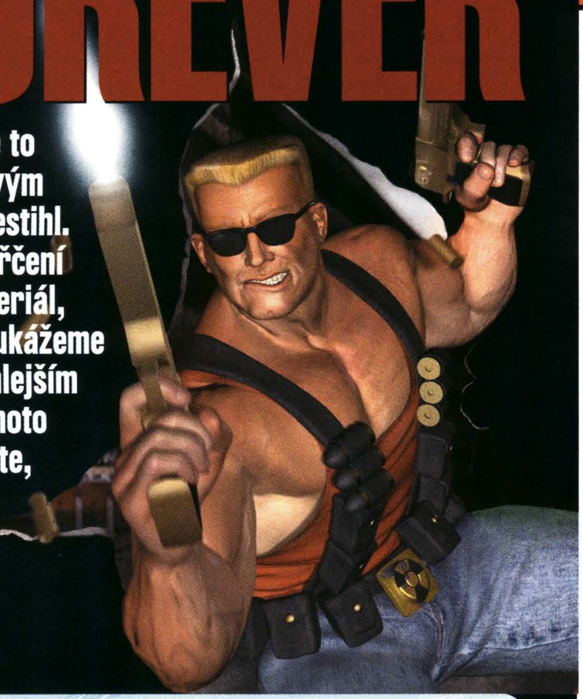
CONTENTS



TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

48 Konečně se vrátil idol všech archeologů. Pro obdivovatele Lary Croftové jsou přichystána další dobrodružství a nebude překvapením, že vše vypadá ještě lépe než dřív.

DUKE NUKEM FOREVER



22 Duke to se svým FOREVER nestihl. Naše rozhořčení utlumil materiál, který vám ukážeme v nejrozsáhlejším preview tohoto čísla. A věřte, že se máte na co těšit.

Vánoce & akcelerace

38 Akcelerujeme dostatečně? Tuto otázku jsme si položili a výsledek si můžete přečíst. Dopřejte svému počítači tu správnou kartu.

PC GAMER

Číslo 4, leden 2000

z první ruky

8 **HALO**
Božská akční adventura.

10 **REPUBLIC: THE REVOLUTION**
Taky cítíte mrazení, když se řekne slovo revoluce?

12 **HITMAN: CODENAME 47**
Nečekaně originální kříženec her Kingpin a The Thief.

preview

28 **SOLDIER OF FORTUNE**
Potomci Kingpina jsou stále nebezpečnější!

30 **THE WHEEL OF TIME**
Dílo klasika fantasy Roberta Jordana ve světě PC her.

32 **PLANESCAPE: TORMENT**
Čeká nás RPG ve velkém stylu?

33 **THE SIMS**
Taková virtuální rodinka.

34 **SLAVE ZERO**
Přečtěte si preview a zahrajte si demo.

36 **MDK 2**
V pokračování slavné hry na vás čeká Svatá trojice hrdinů.

rubriky

7 **PLANETA GAMER**
Milénium

12 **JEDNÍM OKEM**
Baldur's Gate 2, Titanium Angels, Star Trek: Dominion Wars, Oni, Gangsters 2, Splinter

20 **ŽEBŘÍČKY**
Česká republika, Německo, Španělsko.

42 **ROZHOVOR**
Toto je Louis Castle, zakladatel Westwood Studios. Seznamte se.

82 **DOPISY**
Jen tak dál…

83 **NECENZUROVÁNO**
Recenze čtenářů

84 **GAMER SNAP**
Pošlete nám svoje screenshoty.

86 **PŘEDPLATNÉ**
Otestujte si to sami.

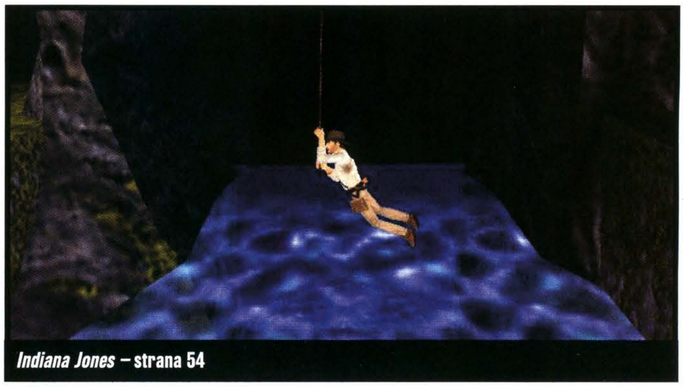
návody

88 **HIDDEN AND DANGEROUS**
(3. pokračování)
Válka pod českým softwarovým velením.

RECENZE TOHOTO MĚSÍCE

48 **Tomb Raider: The Last Revelation**
53 **Flanker**
54 **Indiana Jones And The Infernal Machine**
58 **Nomad Soul**
60 **Nocturne**
64 **Theme Park World**
70 **Pharoah**
72 **Urban Chaos**
74 **Supreme Snowboarding**
76 **Horké léto 2**
78 **Half-Life: Opposing Force**
80 **Links 2000**
81 **Panzer General 3D Assault**

Tomb Raider – strana 48



Indiana Jones – strana 54

JRC SHOP

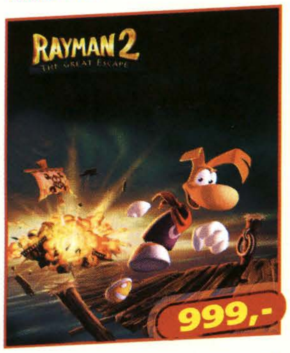
Ceník her na PC CD–ROM platný do 31. ledna 2000

Ke každé zakoupené hře v prodejnách JRC malé vánoční překvapení

VYPLATÍ SE SLEDOVAT NAŠE PRODEJNY. KAŽDÝ TÝDEN V NICH NAJDETE TŘI RŮZNÉ HRY I NOVINKY A NA KAŽDÉ Z NICH UŠETŘÍTE 200 KČ

HRY KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

ARGO ADVENTURE	Sleva	399
BRÁNY SKELDALU	Sleva	599
COLONY 28	Sleva	299
DRAČÍ HISTORIE		299
DREAM LAND	Sleva	499
GOOKA		299
HORKÉ LÉTO	Sleva	399
HORKÉ LÉTO 2	Novinka	599

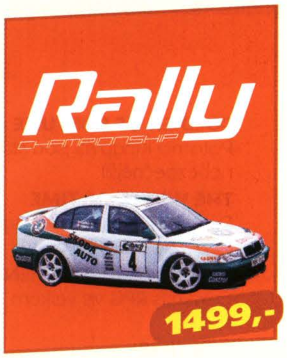


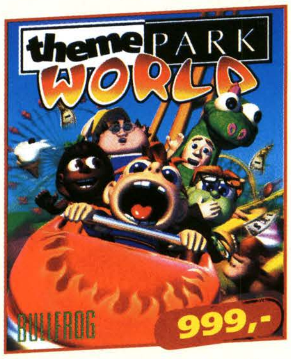
HOVNIVÁLOVÉ		299
HUSITA		399
HYPERCORE	Novinka	599
KNIGHTS&MERCHANTS		999
PARANOIA 2		399
POLDA		599
POLDA 2	Novinka	599
POSEL BOHŮ		499
VE STÍNU HAVRANA		899
ZLODĚJ		299

HRY S ČESKÝM MANUÁLEM

ABOMINATION	Novinka	1499
AGE OF WONDER	Novinka	1499
ALIEN VS PREDATOR		1499
ALPHA CENTAURI	Sleva	1199
BLADE OF DESTINY		299
BRAVEHEART	Sleva	999
CAESAR 3	Sleva	999
CIVILIZATION CALL TO POWER		1799
CODENAME EAGLE	Novinka	1499
COMMANDOS		1199
COMMANDOS BEYOND..		999
DAIKATANA	Novinka	1599
DARKSTONE		1599
DISCWORLD NOIR	Sleva	1199
DISNEY CLASSIC	Sleva	1499
DONALD-KAČER DONALD	Sleva	1199
DRAKAN		1599
DRIVER	Novinka	1599
DUNE 2000		999
DUNGEON KEEPER 2		1599
DUNGEON KEEPER-MISE	Sleva	99
EARTH 2140 MISE	Sleva	99
EXPENDABLE	Sleva	799
EXTREME BIKER	Novinka	1499
FA PREMIERE LEAGUE		1599
FALLOUT 2		799
FIFA 2000	Novinka	1499
FLANKER 2.0	Novinka	TEL
FLEET COMMAND		1699
FLIGHT UNLIMITED 3	Novinka	1699
FLY		1599
FORCE 21	Novinka	1499
GABRIEL KNIGHT 3	Novinka	1599
GRAND THEFT AUTO 2	Novinka	1499
HALF LIFE		1599
HALF LIFE:OPSING FORCE	Novinka	TEL
HERETIC 2	Sleva	1199
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	Sleva	1199
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3-MISE	Novinka	TEL
HIDDEN & DANGEROUS		1499
HIND+APACHE+F16		1199
HOMEWORLD	Novinka	1499
CHESSMASTER 7000	Novinka	1599
INDIANA JONES	Novinka	1799
JAGGED ALLIANCE 2		999
JAZZ JACKRABBIT 1+2		799
KINGPIN		1599
LANDS OF LORE 3		1599
MESSIAH	Novinka	TEL
MIG ALLEY	Novinka	1599
MIGHT & MAGIC VII		1499
MONACO GP		1599
MORTYR	Novinka	999
MOTORACER 2	Sleva	1199
NASCAR REVOLUTION	Sleva	1199
NBA 2000	Novinka	1499
NEED FOR SPEED 4		1599
NHL 2000		1499
NHL 99	Sleva	799
NOMAD SOUL	Novinka	1599
NOCTURNE	Novinka	1499
OFFICIAL F1 RACING	Sleva	999
OUTCAST	Sleva	1199
PANZER GENERAL 3D	Novinka	1599

PHARAOH	Novinka	1599
PLANESCAPE TORMENT	Novinka	TEL
POPOLOUS 3	Sleva	799
PRINCE OF PERSIA 3D		1499
RALLY 99	Novinka	1499
REVENANT	Novinka	1599
RAYMAN 2	Novinka	999
RED ALERT	Sleva	799
RED ALERT+MISE	Sleva	1199
REDNECK RAMPAGE 2	Sleva	599
REQUIEM	Sleva	799
REVOLT		1499
REZIDENT EVIL 2		1199
ROGUE SPEAR	Novinka	1499
SETTLERS 3	Sleva	1199
SEVEN KINGDOMS 2	Novinka	1599
SHADOW COMPANY	Novinka	1499
SHADOW MAN		1499
SILENT HUNTER 2	Novinka	1599
SIM CITY 3000		1599
SIN		999
SOUL REAVER		1599
SPORTS CAR GT		1599
STAR TRAIL		299
STAR WARS: EPISODE I		1799
STAR WARS: RACER		1799
STARCRAFT	Sleva	1199
SUPERBIKES	Sleva	1199
SWAT 3	Novinka	1599
SYSTEM SHOCK 2	Novinka	1599
TA KINGDOMS		1599
THEME PARK WORLD	Novinka	999
THIEF-DARK PROJECT	Sleva	1199
TIBERIAN SUN		1599
TOMB RAIDER 3	Sleva	999
TOMB RAIDER 4: LAST REVELATION	Novinka	1599
TONIC TROUBLE	Novinka	999
TUROK 2	Sleva	1199
ULTIMA ASCENSION	Novinka	1599
UNREAL TOURNAMENT	Novinka	1599
URBAN CHAOS	Novinka	1599
USAF JETS	Novinka	1799
WHEEL OF TIME		1599
WORMS ARMAGEDDON	Sleva	999
WW II FIGHTER		1699
X WING ALLIANCE		1599





SVĚTOVÁ KLASIKA-LEVNÉ HRY S ČESKÝM MANUÁLEM

APACHE HAVOC		499
APACHE LONGBOW		399
ATOMIC BOMBERMAN		399
BLOOD 2	Sleva	499
CARMAGEDON		499
COMBAT CHESS		499
CREATURE SHOCK		399
CROC		499
DARK OMEN		499
DARK REIGN		499
DIABLO	Sleva	499
DUKE NUKEM 3D+MISE		499
EASTERN FRONT		499
F 14FLEET DEFENDER		399
F1 RACING SIMULATOR		499
FA18 HORNET		499
FALCON 3.0		399
FIFA 98		499
FIGHTER PILOT		499
FIGHTING FORCE	Sleva	499
FLIGHT UNLIMITED 2	Sleva	499
FUTURE COP		499
GRAND PRIX 2		499
GRAND PRIX LEGENDS		499
HIND		399
CHESSMASTER 5500		499
INT. RALLY CHAMPION		299
LARRY CASINO		499
LORDS OF MAGIC	Sleva	499
MECHWARRIOR 2		499
MORTAL KOMBAT 3		499
MOTORACER		499
NEED FOR SPEED 3	Sleva	499
NHL 98		499
ODDWORLD 2 ABE EX.		499
PITFALL		499
PRO PILOT 98		599
PRO PINBALL TIMESH		499
QUAKE		499
RAILROARD TYCOON		399
RAYMAN		499
RECOIL		499
REDLINE RACER		499

RED BARON 2	Sleva	499
SETTLERS		499
SETTLERS 2		499
SHANGAI DYNASTY		499
SIM CITY 2000		499
SYNDICATE		499
SYSTEM SHOCK		499
TEST DRIVE 5	Sleva	499
THEME HOSPITAL		499
THEME PARK		499
TOMB RAIDER 2		499
TOTAL ANIHILATION		499
TRESPASSER		499
ULTIMATE RACE PRO		499
UNREAL		499
WARCRAFT 2		499
WORMS	Sleva	499
X COM APOCALYPSE		399

OSTATNÍ HRY

ACES COLLECTION	Sleva	999
ACTUA POOL		1199
AGE OF EMPIRE 2		1999
BALDUR'S GATE+MISE		1599
BATTLETECH: MECHCOMMANDER	Sleva	999
BIRTHRIGHT		499
BUST AND MOVE 4	Novinka	1199
CAESAR 2		599
CARMAGEDDON 2	Sleva	999
CIVILIZATION 2: TEST OF TIME		1599
CODE RED-MISE K RED ALERTU		99
COLLIN MCRAE RALLY		799

REVENANT
1599,-

CUTTHROATS		1699
EXPERT POOL		1599
EXTREME TENNIS		799
EXTREME WATER SPORT		799
FA PREMIERE MANAGER 2000		1799
FALCON 4		1599
GANGSTER	Sleva	599
GEX 3D	Sleva	499
GOLF		499
GRAND PRIX 500		1499
GRAND THEFT AUTO LONDON	Sleva	499
GTA + GTA LONDON	Sleva	999
HEAVY GEAR 2	Sleva	499
HERCULES		1199
JEDI KNIGHT+MISE		1499
KING QUEST 8	Sleva	1199
LIFE WIRE	Sleva	299
LORDS 2 – DATA	Sleva	50
LORDS OF REALMS 2		699
MAGIC & MAYHEM	Sleva	499
MICROMACHINES V3		1199
MIDTOWN MADNESS		1799
MONKEY ISLAND 3	Sleva	599
MUSIC 2000	Novinka	1599
MYST MASTERPIECE COLLECTION		999
NASCAR 3	Novinka	1599
OUTLAWS		599
POKER NIGHTS		1199
QUAKE II	Sleva	1199
QUAKE II – MISE		999
QUAKE 3: ARENA	Novinka	1699
RETURN TO KRONDOR	Sleva	999
ROLLERCOASTER TYCOON		1599
ROLLERCOASTER TYCOON-MISE	Novinka	TEL
SETTLERS 3 - NOVÉ MISE		699
SETTLERS 3 - NOVÉ MISE AMAZON	Novinka	1199
STAR TREK COMPILATION	Sleva	999
STAR WARS - ROGUE SQUADRON	Sleva	999
STARFLEET COMMAND		1599
STREET WARS		1499
SW EPISODE1 INSIDE GUID		999
TRANSARTICA	Sleva	99
TRANSPORT TYCOON		399
TRIAZZLE		499
TRIPLE PLAY BASSEBALL 2000	Sleva	1799
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	Sleva	1799
V RALLY	Sleva	499
WARZONE 2100	Sleva	499
WING COMM.PROPHECY		799
Z+MISE		699

NEJLEPŠÍ PRODEJNY

BRNO: Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60 • **ČESKÉ BUDĚJOVICE:** Česká 55, tel. 038 - 635 76 60 • **FRÝDEK-MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 • **PRAHA 1:** Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07 • **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l.218 • **JRC HW SERVICE: Chaloupeckého 1913, Praha 6 160 00, tel.: 02 – 2051 3333**

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON JRC

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT - P.O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6,
TEL.: 02-5718 9520, FAX: 02-5718 9506, E-MAIL: DIRECT@JRC.CZ

ANO, OBJEDNÁVÁM SI U VÁS NÁSLEDUJÍCÍ ZBOŽÍ:

POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNÉ A BALNÉ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 KČ JE POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA)

JMÉNO:		PSČ, MĚSTO:	
ADRESA:		TEL.:	
DATUM:		PODPIS:	

PC GAMER 77/99

KOMPLETNÍ CENÍK HER VČETNĚ NABÍDKY ENCYKLOPEDIÍ A JOYSTICKŮ ZAŠLEME NA VYŽÁDÁNÍ.

www.jrc.cz

JRC

ZMĚNA CEN VYHRAZENA

PC GAMER

Číslo 4, leden 2000, ročník 2.

REDAKCE
PC Gamer, Naskové 3, 150 00 Praha 5
Tel.: (02) 5721 5472
e-mail: redakce@pcgamer.cz
http://www.pcgamer.cz

Šéfredaktor: Ivan Šiler
siler@pcgamer.cz
Zástupce šéfredaktora & grafická úprava:
Tomáš F. Mayer
tmayer@pcgamer.cz
Editor: L. P. Fish
fish@pcgamer.cz

STÁLÍ SPOLUPRACOVNÍCI
Recenze her:
Tomáš Jakoubek, Tomáš Suchomel,
E. A. Severin
Film: Leoš Kofroň
Hudba:
Kateřina Kozáková, Veronika Schmidtová
Autoři:
James Ashton, Ross Atherton, Owein
Bennalack, Jes Bickham, Chris Buxton,
Jonathan Davies, Mark Donald, Dean Evans,
Kieron Gillen, Steve Owen, Mathew Pierce,
Jon Smith, Jason Weston.
Překladatelé:
Lubor Benda, Ivan Cafourek, Ondřej Chutný
Martin Janík, Ondřej Mach, Roman Ondrůj,
Jana Soprová, Michal Zahradník, Iva Žižková
Internet: Lubor Benda
Šéfredaktor CD časopisu KLAN:
Jan Eisler

PŘEDPLATNÉ
PC GAMER
P. O. box 28
Petra Smolíková
tel.: (02) 5718 9540

INZERCE
Mgr. Libuše Kolářová
Zdeňka Soukupová
tel.: (02) 5732 1181 linka 263, 135
nebo zástupce šéfredaktora
(02) 5721 5472

Many thanks to:
Kočkám a kocourům s oranžovou hlavou...

Vychází jako měsíčník ve vydavatelství
MLADÁ FRONTA, a. s., Radlická 61,
150 00 Praha 5

Cena výtisku: 149 Kč (včetně 2 CD)
Cena ročního předplatného: 1788 Kč

Future PUBLISHING
Your Guarantee Of Value

Články v tomto čísle přeložené nebo
reprodukované z PC GAMERU podléhají
autorskému právu nebo licenci
© Future Publishing Limited., UK 1999.
Všechna práva vyhrazena.

Více informací o tomto a dalších časopisech
Future Publishing získáte prostřednictvím
internetových stránek
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Rozšiřuje PNS, a. s., a soukromí distributoři

TISK
Unigrafia, a. s.,
U Stavoservisu 1,
100 40 Praha 10

Vydávání povoleno MKČR ze dne 28. 6. 1999
pod registračním číslem MK ČR 8258

milénium

A je to tady. Dočkali se i všichni, kteří o něm pochybovali. Nové milénium! Nevím, s jakými pocity do něho vstupujete vy, ale já opravdu nemám pocit, že by se něco měnilo. Možná i proto, že jsem jedním z těch, kteří mají pocit, že ve skutečnosti bychom měli slavit spíše až napřesrok. Určitě se ale najde řada těch, kteří v souvislosti s tímto časovým zlomem propadnou už dnes vizionářským myšlenkám. Pokud jde o počítačový časopis, možná by mohl být člověk trochu optimistický. Vždyť možnosti, jaké se virtuální realitě otevírají s novým letopočtem, dnes předbíhají nejednu fantazii. Přiznám se, že mám počítače rád a pro počítačové hry mám stále velkou slabost. Ale – ruku na srdce – co změní i ty sebelepší technologie? Máte opravdu pocit, že vaše frustrace a problémy za vás vyřeší někdo jiný, počítač, nebo snad dokonce PC Gamer? Tak tohle nadšení nesdílím. Smiřme se s tím, že všechno to, co nás tíží, si budeme muset vyřešit sami za sebe. Jinými slovy – postarat se o sebe na vlastní pěst i v novém tisíciletí.

A také proto se z naší strany nic nemění. Necítíme potřebu žádné inovace, protože máme za to, že děláme časopis takový, jaký jsme si přáli dělat. Vždy vás budeme chtít oslovovat, avšak nemáme v úmyslu se vám podbízet, či snad dokonce halasně vytrubovat, že jsme ti nejlepší a jediní povolaní. Záleží nám na tom, abychom ve vás měli čtenáře, kteří jsou schopni učinit si na věc názor sami. Vzájemně se s respektovat a také motivovat – to považuji za věc nadmíru užitečnou a slovy Sedmé z devíti zcela dostačující. Alespoň prozatím.

Pravda, do roku 2000 vstupujeme s Larou Croftovou a s exkluzivní recenzí na Indyho Jonese, což je spíše klasické než inspirující. Důvod je, že nám to přišlo jako dobrý nápad v případě, že byste se nás zeptali, co bychom si do nového roku přáli. Odpověď je v takovém případě nasnadě – prostě být stále aktuální. A nejenom to.

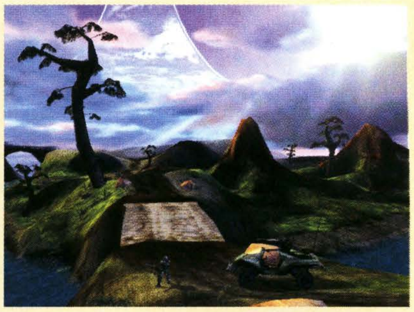
Určitě bychom si toho přáli daleko víc – například aby se už konečně o počítačových hrách přestali vyjadřovat lidé, kteří o nich zhola nic nevědí. A také aby si čeští intelektuálové přestali jít po krku. A dále aby se křesťanští politici obrátili konečně k bohu, když hovoří o sexu stejně jako o kouření trávy. Nebo abychom nemuseli být závislí na lidech, kteří pro svou pohodlnost zabili už spoustu dobrých nápadů. Rádi bychom, aby se zde konečně objevila třeba i politická strana, která by nás všechny přestala tak strašně podceňovat, a také aby se v této zemi přestalo o kultuře informovat s šedivou věcností v seriózních médiích.

Není totiž sporu o tom, že v novém tisíciletí, které si lidé brali už do této chvíle tak často a rádi do úst, nás totiž čekají věci, jež nás řadu postojů a názorů přinutí revidovat. Nejsem si jistý, zda se tak stane k lepšímu, či horšímu. Dopadneme-li ale už jakkoli, přeji vám jedno jediné. Zlomte vaz! Protože na nás se zase spoléhat nemůžete! Jedeme v tom s vámi!

Ivan Šiler
siler@pcgamer.cz

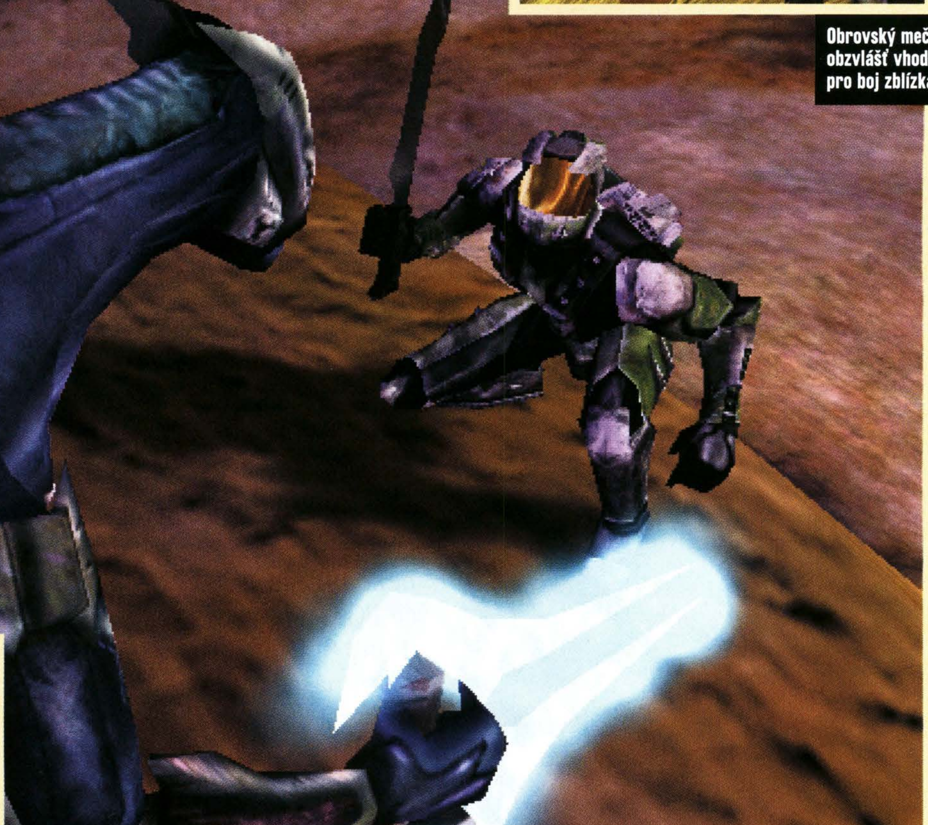
První pohled na...

HALO



Z nebe seslaná akční adventura, jakou jste ještě neviděli.

STEVE BROWN



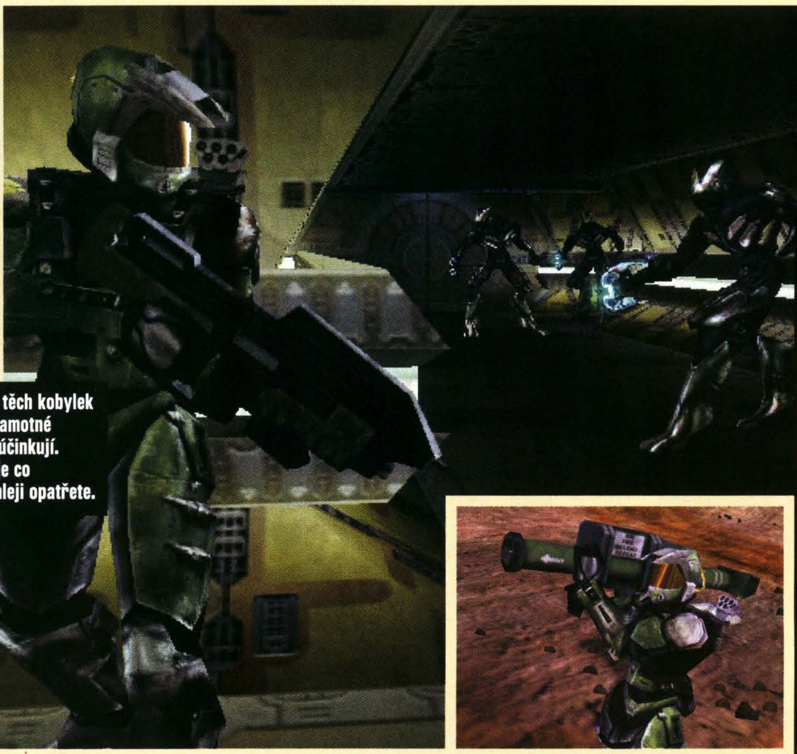
Obrovský meč je obzvlášť vhodný pro boj zblízka.

Zamiř, odpal, přebij, opakuj. Přesně, jak říkají v návodu.

HALO VÁS ZANESE DO NEBE A ZPÁTKY, PROTOŽE...

- Akce se odehrává na zemi i ve vzduchu, v naprosté svobodě.
- Fyzikální model a grafický engine jsou neskutečně dobré.
- Můžete řídit džípy a tanky a létat v mimozemských lodích.
- Vám poskytne střelné zbraně, s nimiž to neprohrajete.

VYVINUL	BUNGIE SOFTWARE	ŽÁNR	AKČNÍ ADVENTURA
DISTRIBUTOR	TAKE 2	DATUM VYDÁNÍ	DUBEN



Zbraně těch kobylek na ně samotné skvěle účinkují. Tak si je co nejrychleji opatřete.

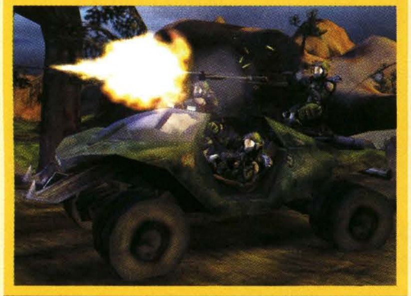
ACH, všemocný Bože! Za svůj život se možná nedostanu do vesmíru, ale když už jsem uvízl na Zemi, je to dobrý čas být naživu a pohybovat se v herním průmyslu. *Halo* přenáší žánr adventury do úplně nového rozměru s nebývalou mírou detailů.

Titulek se vztahuje ke kruhovému světu o průměru 10 000 mil na oběžné dráze kolem hvězdného obra z horkých plynů. Vaše přepadová jednotka cyborgů nouzově přistane na povrchu této planety na útěku skrz galaxii z planety Země. V klasickém scénáři, připomínajícím *Doom*, vaše jednotka představuje poslední oporu ve vesmírné aréně. Zatímco se na počátku odhodláte vzít s sebou na onen svět pár těch nepozemských bastardů, začne se odvíjet zajímavý filmový sci-fi příběh, jehož detaily se teprve rýsují, protože hra je teprve ve stadiu vývoje.

Vizuální efekty jsou neuvěřitelně propracované do takové míry, jaká byla k vidění pouze v úvodních videosekvencích. Herní model má tři stupně prokreslení textur, základní mapu, prašnou mapu a zrcadlovou mapu. Modely koster se pohybují stejně jako lidské tělo, lokty se při střelbě ohýbají a celé tělo se realisticky otřásá zpětným rázem zbraní.

EXTRAVOZIDLOVÁ PŘEKVAPENÍ

Vozidla v *Halo* používají stejně propracovaný fyzikální model a grafický engine jako celá hra. Doposud známé typy zahrnují džípy, tanky a mimozemská plavidla. V režimu spolupráce může v džípu být řidič, spolujezdec a další cestující obsluhující kulomet v zadní části vozu. Jeden hráč může také řídit tank a ostatní se mohou zoufale držet za madla na korbě. V konečné verzi hry budou k vidění také čluny, které budou vhodné pro rychlé útoky.



Vozidla fungují podle přesných modelů hydrauliky a kinematiky, které se přenášejí na hráče uvnitř, takže to s vámi hází ze strany na stranu a prudké brzdění vás vystřelí kupředu.

HALO PŘENÁŠÍ ŽÁNR ADVENTURY DO ÚPLNĚ NOVÉHO ROZMĚRU S NEBÝVALOU MÍROU DETAILŮ.

V kooperačním režimu budete těmhle nebeským žokejům žehnat.

Úroveň detailů je skvělá, závěry pistolí se pohybují vzad, jak vyhazují vystřelené nábojnice. Jejich dráhy jsou propočítány podle nezávislých modelů a střely se odrážejí od jakéhokoli předmětu, do kterého narazí. Kouř se odvíjí za vystřelenými raketami a rozptyluje se podle aktuálního směru větru. Ten také ovlivňuje střelbu z pušky na dlouhé vzdálenosti. *Halo* sice bezostyšně využívá naplno možností nejmodernějšího hardwaru, ale engine je tak pružný, že plně využije kapacitu jakékoli sestavy, kterou máte.

Přesto, že je to střílečka pro jednoho, parťáci – cyborgové s pokročilou umělou inteligencí – vám v průběhu misí pomohou. K dispozici je spousta dopravních prostředků, kterými můžete jezdit a létat, a zbraní, které můžete použít. Zbraně cyborgů zahrnují mačetu pro boj zblízka, brokovnici s připevněnou svítilnou, zbraň střílející hřeby (hřeby opravdu trčí ze zasažených cílů) a raketomet se sarkastickým návodem k použití „Zamiř, odpal, přebij, opakuj".

Hra je založená na jednotlivých misích, ale neskládá se z navazujících úrovní. Jednotlivé úkoly tedy můžete plnit v libovolném pořadí. Prostředí sahá od otevřené krajiny a jezer po interiéry a podzemní základny. Do kterékoli oblasti se můžete vrátit a předměty a mrtvoly zůstanou tam, kde byly. Některé objekty se ale mohou změnit během vaší nepřítomnosti, například nepřátelské základny, které se opevní, pokud jste je úplně nezničili.

V příštím roce bude mít *Halo* jistou konkurenci, *Renegade* od Westwood s možností využívat vozidla, a *Team Fortress 2* od Sierry s možností kooperace. Po pravdě řečeno, *Halo* má na to předstihnout oba. PCG

UŽ BRZY...

Další informace o *Halo* přineseme po jejím průletu redakcí v novém roce.

Palebné krytí přijde vhod. Tak se pořádně přikrč k zemi, chlape...

KDO JE ZA TÍM

Jméno: Bungie Software

Země původu: USA

Založeno: Květen 1991

Velikost týmu: 10

Minulost: Absolvent vysoké školy Alexander Seropian začal boxováním a pokračoval distribucí vlastních her pro Macintoshe. *Marathon* byl první průlom do světa PC.

Předchozí hry:

Operation Desert Storm (1991)

Minotaur: The Labyrinths of Crete (1992)

Pathways Into Darkness (1993)

Marathon (1994)

Marathon 2: Durandal (1995)

Marathon: Infinity (1996)

Abuse (PCG 28, 84%)

Weekend Warrior (1997)

Myth: The Fallen Lords (PCG 50, 67%)

Myth II: Soulblighter (PCG 67, 80%)

První pohled na...

REPUBLIC: THE REVOLUTION

Elixir se chce pokusit o revoluci v Rusku. Báťušku Borise na ně!

MATTHEW PIERCE

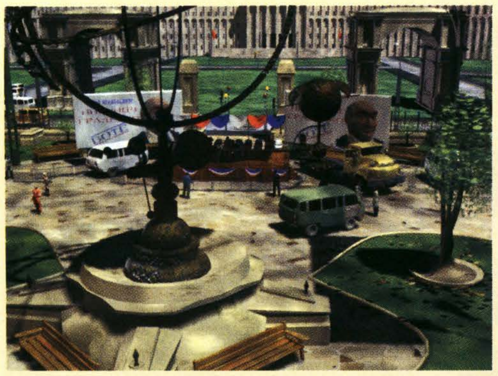
Každý prvek této hry (včetně pylu!!!) byl jednotlivě modelován.

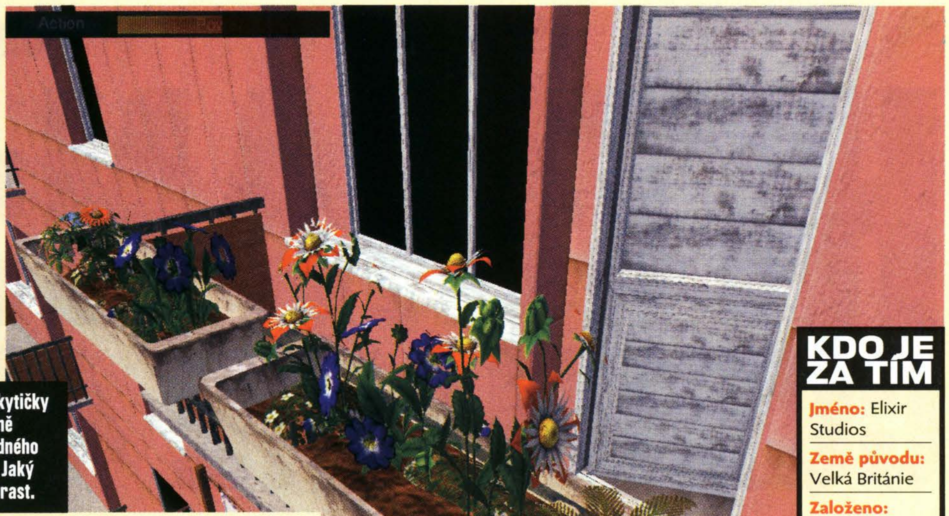
Herní engine (dole) je skoro tak působivý jako jednotlivé renderované lokace (napravo).

REPUBLIC ZPŮSOBÍ REVOLUCI, PROTOŽE...

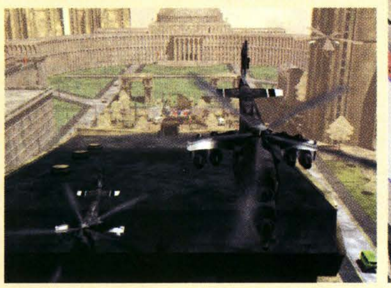
- Je to realtimová strategie epických rozměrů.
- Grafický engine renderuje v reálném čase nekonečné množství polygonů.
- Za tím stojí mladík, který spoluvytvořil *Theme park* a pracoval na *Black and White.*
- Vám dá možnost přepsat historii podle vašeho gusta.

VYVINUL	ELIXIR STUDIOS	ŽÁNR	REALTIMOVÁ STRATEGIE
DISTRIBUTOR	EIDOS	DATUM VYDÁNÍ	KONEC 2000





Hezké kytičky a zbraně hromadného ničení. Jaký to kontrast.



SLAVNÝ jako Molyneaux?

Ještě ne, ale svět již brzy začne jméno Demis Hassabise vzývat stejně náruživě jako jeho minulého zaměstnavatele. A ten den není daleko, protože daleko není ani *Republic: The Revolution*: jedna z nejambicióznějších a technologicky nejpůsobivějších her, které jsme kdy viděli. Neboť třebaže si na ni počkáme ještě 14 měsíců a 3D engine této hry je už teď o tolik tříd před konkurencí, není moc pravděpodobné, že by za těch 14 měsíců mohla nějak zastarat.

Republic, realtimová strategie obřích rozměrů, v této chvíli existuje jen jako grafický engine, jako série několika krásně vymodelovaných postav, plus několik fantastických rutin pro umělou inteligenci. Elixir tvrdí, že jejich engine nazvaný Totality, je schopen renderovat v reálném čase nekonečné množství polygonů během každého snímku – takže na vymodelování jednotlivých budov a postav v ruských městech (co město, to jeden level), jich byly použity doslova miliony. Vypadá to úžasně a čtyřiadvacetiletý ředitel firmy je při předváděčce typicky energický a temperamentní:

MILION ŽIJÍCÍCH LIDÍ, KAŽDÝ S NÁBOŽENSKÝM, POLITICKÝM A ETICKÝM PŘESVĚDČENÍM.

„Jste šéfem jedné frakce a vaším cílem je sesadit ruského prezidenta. Koncept hry jsme mohli vytvořit několika různými způsoby, ale nakonec jsme to zkusili udělat velmi ambiciózním způsobem. Prostě jsme se rozhodli renderovat celou zemi kompletně ve 3D s milionem žijících lidí, z nichž každý má své náboženské, politické a etické přesvědčení."

Protože se o stejný globální cíl hry bude pokoušet hned 16 frakcí, je zřejmé, že v *Republic* nebude o napětí nouze. Průběh hry závisí na tom, jaké lidi jste k sobě získali, jaké příkazy můžete udělovat a hlavně jakým vůdcem vlastně budete. V podstatě můžete *Republic* hrát pěti způsoby: nábožensky, obchodně, politicky, vojensky nebo zločinecky.

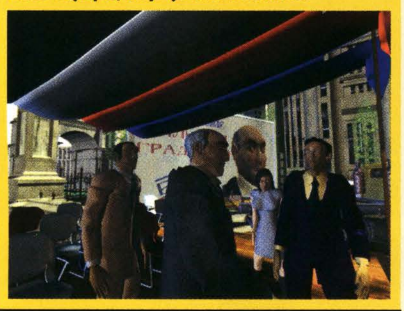
Začínáte ve městě fiktivní země Novistrana *(eto po ruski novaja strana)* a vaším prvotním úkolem je zřídit si základnu a získat přívržence. Zpočátku ovládáte jen jednu postavu, ale ke konci jich bude už několik stovek!

Je tedy jasné, že vyspělá umělá inteligence je nesmírně důležitým prvkem hry. O tom Demis říká: „Pracoval jsem na těch nejkomplikovanějších simulacích umělé inteligence, ale... tohle je tisíckrát komplexnější než všechno, co se v příštích měsících chystá, včetně *The Sims*. Většina her pracuje maximálně s pár tisícovkami postav, ale pokud chceme pracovat s milionem, musíme přijít s úplně novými technikami, které dnes neexistují ani v teoretické rovině."

Bylo by jednoduché považovat tato jeho tvrzení za nadsázku, ale potom, co jsme viděli na vlastní oči a ještě v tak rané fázi, jen mrkáme na drát. Až se datum vydání více přiblíží, určitě se téhle revoluci zase podíváme na zoubek.

PRVOMÁJOVÉ PRŮVODY

K tisícům různých akcí, které je možné ve hře provést, patří také organizované manifestace, vojenské přehlídky, fotbalová utkání nebo mediální propaganda. Pro každou z takových akcí však potřebujete toho správného člověka – pro výtržnosti nejlépe někoho výmluvného – nejlépe sekčního šéfa nebo velitele místní policejní stanice, který zajistí, že vás nikdo nebude obtěžovat. Vše je přitom zpracováno do takových detailů, že si můžete určit, kolik lidí se výtržností zúčastní a jak moc budou násilničtí. K tomu Demis poznamenal: „My nechceme spousty stránek statistik, ale někdo to má rád. A upřímně řečeno, když už jsme tyhle věci prezentovali na předváděčkách, bude nejlepší, když je tam necháme."



Při významných událostech – například manifestacích – uvidíte speciální animace, během kterých vám dá kamera možnost sledovat dění na různých místech. A záleží jen na vás, zdali průběh akce ovlivníte.

KDO JE ZA TÍM

Jméno: Elixir Studios

Země původu: Velká Británie

Založeno: 1998

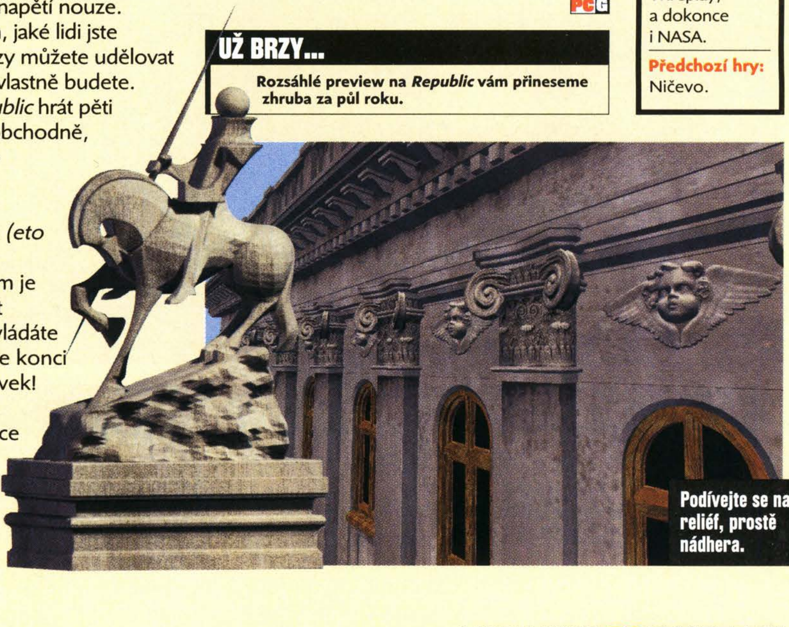
Velikost týmu: 19

Minulost: Republic je debutem Elixir Studios, ale zkušenosti jednotlivých členů týmu jsou obrovské a rozmanité. Ředitel Demis Hassabis spoluvytvořil s Peterem Molyneauxem *Theme Park* ve věku 16 let a pak působil jako jeden z hlavních programátorů v Lionhead, kde pracoval na *Black and White*. Při pohledu na životopisy ostatních, nalezneme bývalé zaměstnance Psygnosis, Ubi Softu, Eidosu, The Bitmap Brothers, Apogee, BT Wireplay, a dokonce i NASA.

Předchozí hry: Ničevo.

UŽ BRZY...

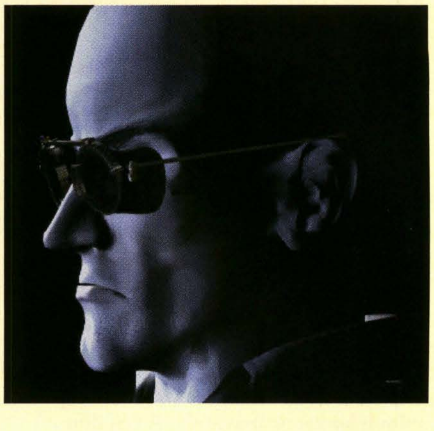
Rozsáhlé preview na *Republic* vám přineseme zhruba za půl roku.



Podívejte se na ten reliéf, prostě nádhera.

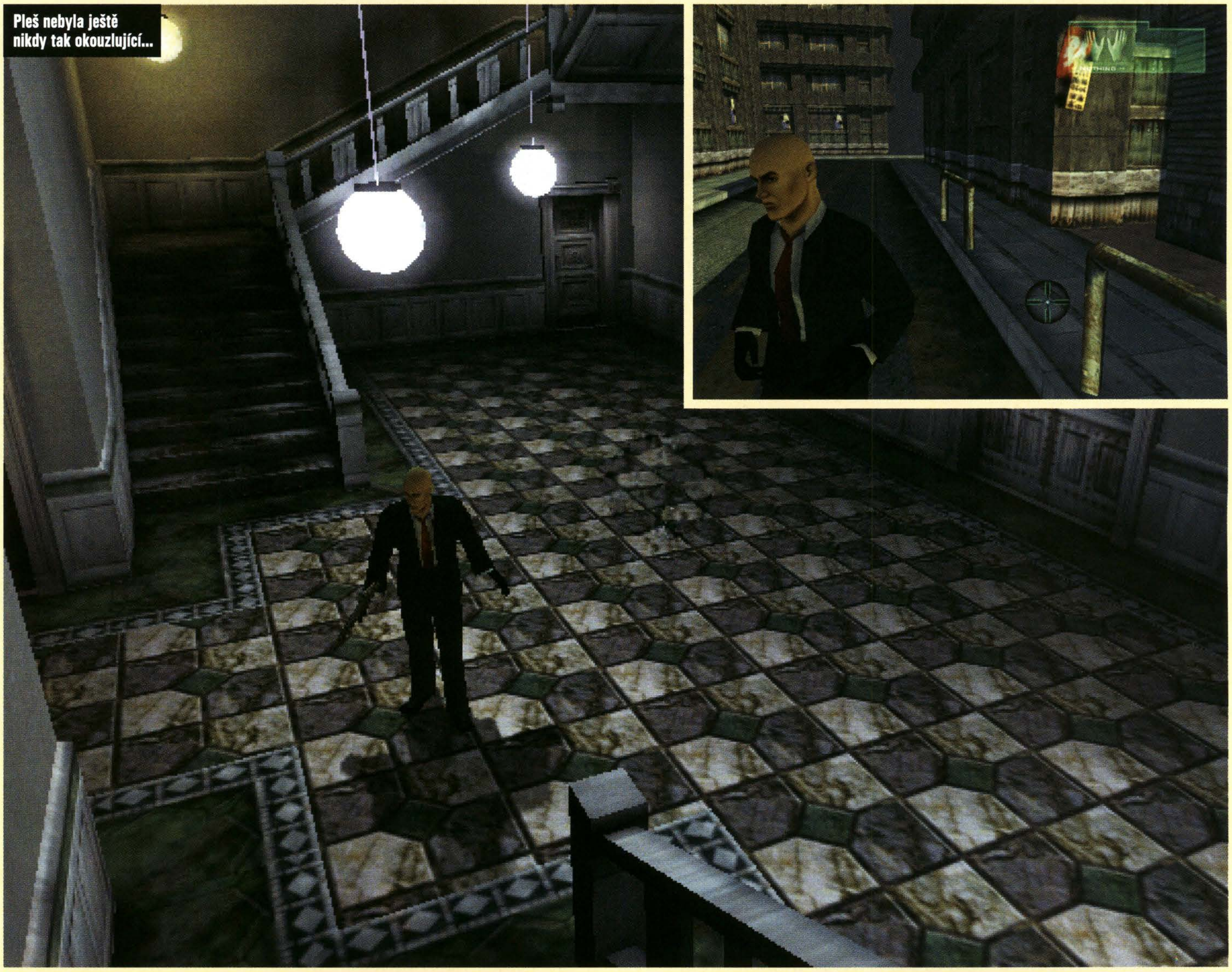
První pohled na...

HITMAN: CODENAME 47



Thief potkal *Kingpina* a skalpoval ho.

STEVE BROWN

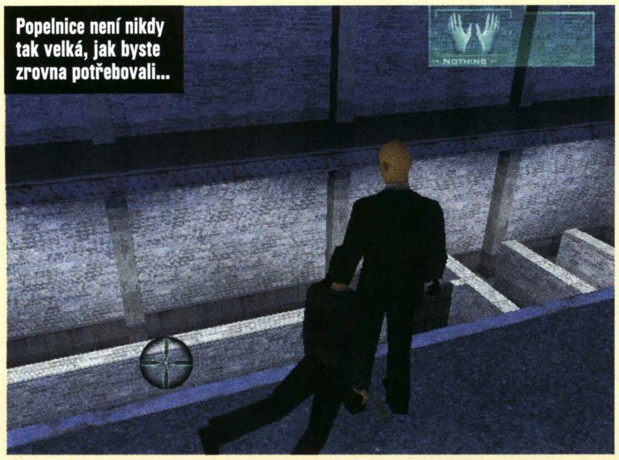


Pleš nebyla ještě nikdy tak okouzlující...

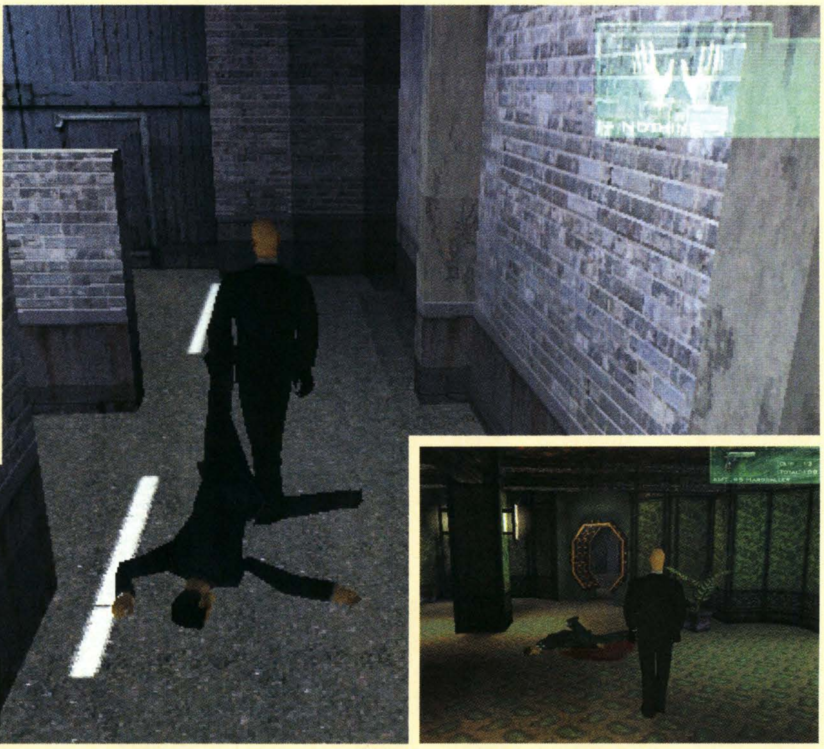
HITMAN VÁS DOSTANE, PROTOŽE...

- Přináší novou úroveň interakce postav v tomto žánru her.
- Měl by mít skvělý vlastní pohled.
- Můžete prohazovat mrtvoly střešními okny.
- Plešouni ho budou milovat tak jako tak.

VYVINUL	IO INTERACTIVE	ŽÁNR	AKČNÍ STRATEGIE
DISTRIBUTOR	EIDOS	DATUM VYDÁNÍ	JARO 2000



Popelnice není nikdy tak velká, jak byste zrovna potřebovali...



Jak odtáhnout mrtvolu bez potřísnění obleku od Armaniho.

HITMAN má ale ještě jedno velké plus. Je to zářící pleška hlavní postavy. Kdo říká, že menšinám se v počítačových hrách věnuje málo pozornosti? Plešouni všech zemí si budou libovat, neboť image této akční hry jim jistě dodá více respektu také v reálném životě. (*Hitman* radí: oholená lebka může zásadně snížit neestetický dojem z vaší hlavy. Proč se tahat po hotelích se všemi serepetičkami na vlasy, když se stačí prostě umýt a jít?)

Tvůrci hry jsou jasnými fanoušky zabijáckých filmů. Do hry implantovali několik výrazných odkazů na díla Luka Bessona jako Nikita či Leon, díky kterým mohli lidé konečně docenit cit profesionálního zabijáka pro jemnou a náročnou práci. Najdeme zde ale i prvky černé komedie à la Reservoir Dogs, hlavně v oblasti „čištění" (tedy likvidace – poznámka pro ty, kteří nejsou z branže).

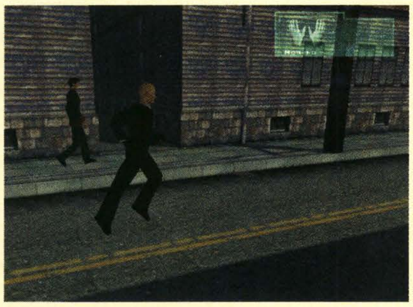
Házení těl skrze prosklenou střechu nemusí vyznít zase natolik zábavně, ale když mrtvého pána držíte za nohu a roztočíte ho uprostřed místnosti obklopeni jeho podezřelými kumpány, pochopíte *Hitmanovu* nápaditost a svobodu ve výběru taktiky. Hra sama je atraktivní směska motivů z her *Kingpin* a *Thief* s notnou dávkou násilí a kolem se šířícím hnilobným pachem z hrobů. Údery musí být přesně plánovány a stejně jako jejich cíle rychle zpracovány. Únikové cesty a také vchody si musíte hlídat, protože mise nekončí s první mrtvolou.
Po úspěšném „pracovním" dni na vás pochopitelně čekají další.

Inteligence nepřátel je velice realistická. Vaši protivníci reagují na to, co vidí a slyší. V závislosti na vašem chování se mění i to jejich, a tak jsou schopni jít tvrdě proti vám stejně jako s vámi spolupracovat. Jejich postavy ve hře mají kompletní sadu lidských kloubů identických s biologickým originálem a díky již zmíněné zdařilé umělé inteligenci jsou schopny otáčet hlavou při chůzi a provrtávat vás podezřívavými pohledy. Když vás vidí nebo slyší přicházet, zbystří svou pozornost, takže nejlepší taktikou na veřejných prostranstvích je nonšalantní nezájem.

Hru jsme mohli zatím hrát jenom z pohledu „třetí osoby", který pomáhá hráči k intenzivnějšímu prožitku z akce. Koneckonců volitelný vlastní pohled by měl být do finální verze ještě doprogramován pro ty, kdo dávají přednost akci s příchutí odéru *Quakea*.

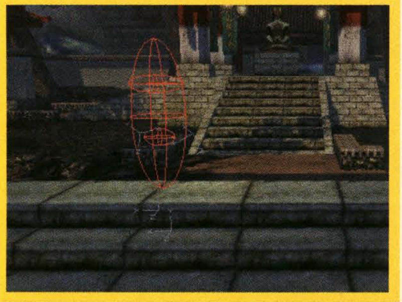
Hra se odehrává v podsvětí Hongkongu. Svou atmosférou připomíná filmy Johna Wooa – plné ozbrojených chlápků sjetých opiem, bordelů a orientálních paláců velkých bossů. Úrovně jsou rozsáhlé, ale bylo nám slíbeno, že až nechutně dlouhé nahrávání, známé z her *Half-Life* a *Kingpin*, se tentokrát konat nebude. Uvidíme. Eidos zjevně disponuje všemi elementy, které jsou nezbytné pro zrod takové hry, jež ač třeba slepena z několika předcházejících, může ve výsledku zapůsobit originálním dojmem. Jestli tomu tak bude, se zřejmě dočtete v recenzi. PCG

NIRVÁNA JOHNA WOOA, PLNÁ CHLÁPKŮ SJETÝCH OPIEM, BORDELŮ A ORIENTÁLNÍCH BOSSŮ.



PŘESNĚ A CITLIVĚ

Hitman používá inovativní systém pro simulaci postav, který otevírá nové možnosti. Postavy zde na překážky reagují přesně a citlivě. Konečně tak už nedochází k jejich prolínání s předměty – vše vypadá mnohem přirozeněji a realističtěji. Hlava se otáčí nezávisle, reaguje na to, co vidí a slyší. Údy se explozemi oddělují a při vláčení těla po podlaze (nebo umírání) se jeho model chová přesně podle fyzikálních zákonů.



Díky systému citlivých zón těla se postavy při chůzi po schodech nebo přelézání zdí chovají velmi realisticky.

KDO JE ZA TÍM

Jméno: IO Interactive

Země původu: Dánsko

Založeno: Srpen 1998

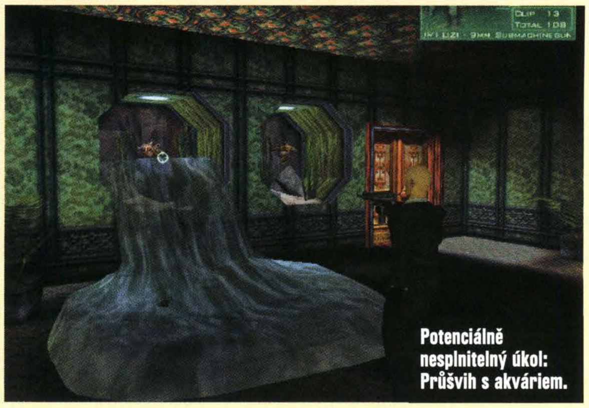
Velikost týmu: 20

Minulost: Členové týmu přišli z Core Designu, Scavengeru a R&D. Vedoucí výroby Jonas Eneroth pracoval na hrách *Thief* a *Myth: T.F.L*, jeho kolega Neil Donnell na *Official F1 Racing*.

Předchozí hry: Žádné

UŽ BRZY!

***Hitman* vypadá na pořádnou bombu. V novém roce můžete očekávat masivní preview a pak recenzi.**



Potenciálně nesplnitelný úkol: Průšvih s akváriem.

JEDNÍM OKEM

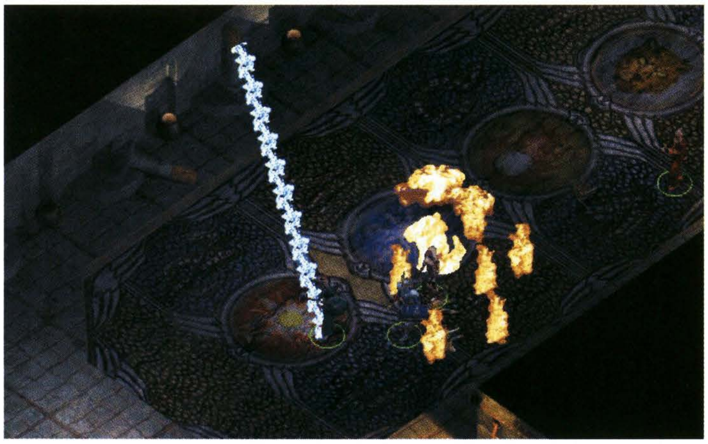
NOVINKY ZE SVĚTA PC HER NA ŠESTI STRANÁCH

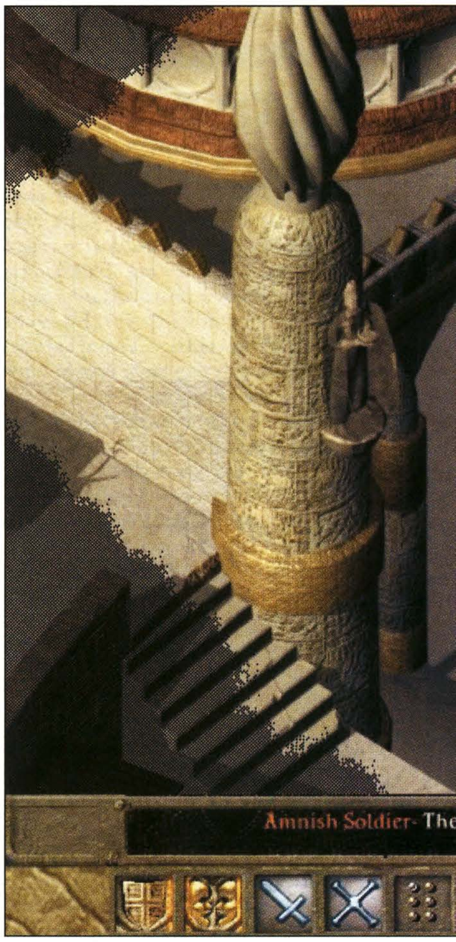
RPG

BALDUR'S GATE 2

Pokračování fenomenálního RPG.

Konečně bylo oficiálně oznámeno pokračování nejlepšího RPG posledních let. Druhý díl *Baldur's Gate* ponese název *Shadows of Amm* a postará se o něj opět Bioware ve spolupráci s interplayovskou RPG divizí Black Isle. Na hře se dělá již od jara tohoto roku a spolupracují na ní též specialisté z Wizards of the West Coast a TSR, aby se ujistili, že hra opět skvěle zapadne do světa Forgotten Realms. Nyní má být ale příběh mnohem propracovanější než minule. Dále budou lépe udělané i jednotlivé questy a prostě celá hra bude bohatší a rozsáhlejší, ale přístupná jak začátečníkům, tak RPG fandům. Zlepšen byl Infinity engine, takže čekejte ještě lepší grafiku, větší a detailnější monstra s lepšími animacemi, efektnější kouzla a rozmanitější lokace. Hra poběží v rozlišení 800 x 600, můžete ji hrát přes celou obrazovku, bude podporovat OpenGL, a třeba jednotlivá kouzla byla renderována jednou pro 2D zobrazení a podruhé pro plně 3D. Byly opraveny též některé chyby v programu a v síťové hře. Vývojáři prostě chtějí opravit všechno, co se jim moc nepovedlo, a ještě vylepšit i to, co se jim podařilo. Hra se bude odehrávat v jižní části území Sword Coast v obchodní říši Amm. Projdete Tethriský les, Oblačné hory, hlavní město Amm, Astrální pláně, peklo či obléhané podvodní město. Díky vylepšené umělé inteligenci a interaktivitě se k vaší družině bude moct přidat až 15 NPC postav. Mezi jednotlivými postavami může dojít k různým vztahům. Může jít o zradu, lásku či celoživotní přátelství. Jako šok zní zpráva, že pro jednu postavu je scénář a dialogy tak rozsáhlý jako pro všechny postavy prvního dílu dohromady. Kouzel bude 300 včetně 130 nových (Blade Barrier, Meteor Swarm nebo Cacofiend). Samozřejmostí jsou stovky nových předmětů či artefaktů, jako třeba legendární Holy Avenger (Svatý mstitel) nebo hůl Staff of Magi. A prakticky samozřejmostí je použití pravidel druhé edice AD&D. Očekávejte přes 120 monster včetně trollů, golemů či Mind Flayers. Můžete samozřejmě importovat postavy z prvního dílu, v každém případě budete začínat s postavami s minimálně 89 000 body zkušeností. Nové hrdiny budete moct rekrutovat z řad Půlorků, mezi nová povolání budou patřit barbar, vrah či jezdec. Dále pak nové zbraně (Katana) a schopnosti (boj se dvěma zbraněmi najednou). Jsou toho mraky, těšíme se moc a moc.





EVIL DEAD: ASHES 2 ASHES

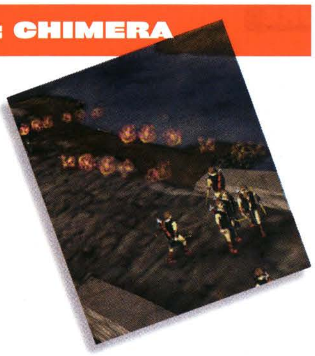
Zombíci řádí na monitorech.

Heavy Iron Studio chystá hororovou akci Evil Dead: Ashes 2 Ashes. Má jít o 3D adventure, ve které ovládáte Ashe, hrdinu filmů Evil Dead. Hra se odehrává osm let po posledním filmu, kdy se Ash vrací do chaty v lesích, kde má vybojovat další bitvu se zombíky a jinými zlouny. Postavu Ashe namluví jeho filmový protějšek Bruce Campbell. Bát se budeme na podzim 2000.

MUNCH'S ODDYSEE

Máme pro vás první obrázky z pokračování Abe's Oddysee. **strana 16**

MYTH 2: CHIMERA

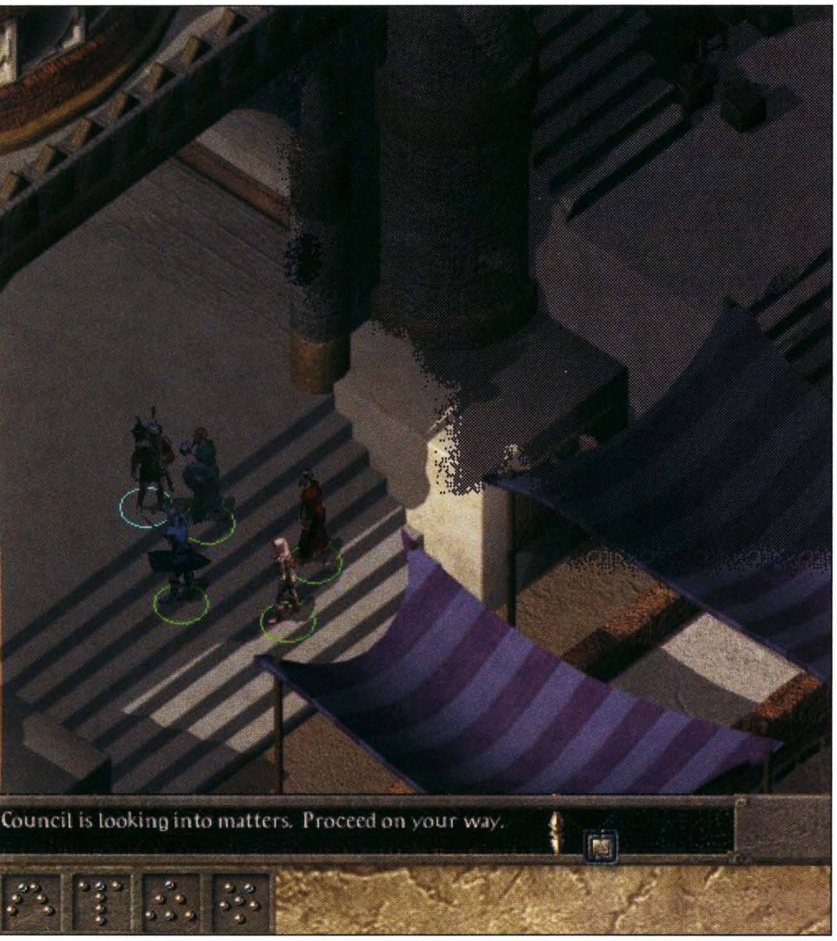


Datadisk zdarma? O této nezvyklé kuriozitě čtěte na **straně 17**

BEETLE CRAZY CUP

Zábavné závody s Brouky s velkým B.

strana 19



Council is looking into matters. Proceed on your way.

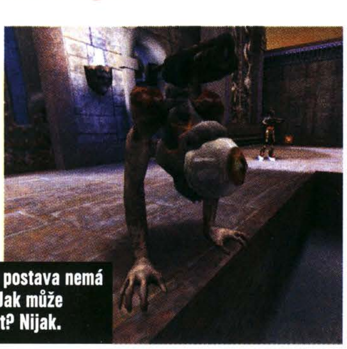
3D AKCE

QUAKE III ARENA

Carmack a spol. finišují.

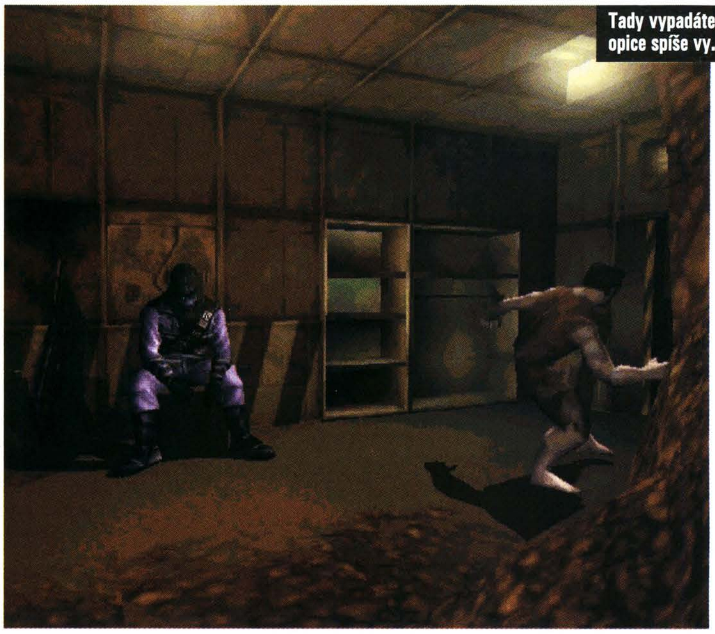
Aby dokázali, že poslední měsíc nestrávili hraním Unreal Tournamentu, tak hoši z Id Software vypustili nové obrázky ze své očekávané 3D akce. Dříve jsme vám přinesli informace o jednookém bojovníkovi a tady je v plné kráse.

Nechceme šířit nějaké drby, nebo dokonce paniku, ale recenze Quake III Arena by se u nás mohla objevit už příště. Držíme si všechny palce.



Moje postava nemá nos. Jak může čichat? Nijak.

AKČNÍ ADVENTURE



Tady vypadáte jako opice spíše vy.

PLANET OF APES

Vítejte na Planetě opic.

Jistě jste všichni viděli skvělý klasický sci-fi film Planeta opic (a možná i jeho méně povedená pokračování) nebo četli neméně známý román Pierra Boullea. Brzy dostane další podobu, studio Visiware Studios chystá podle tohoto námětu počítačovou hru. Ta bude sledovat známý děj.

Vy jste astronaut Ulysses, který se svou vesmírnou lodí ztroskotal na neznámé planetě tisíc let v budoucnosti. Brzy zjistíte, že planetě vládnou opice a lidé jsou zde tak na konci potravního řetězce. No a v této propracované a rozsáhlé akční adventure budete nejen bojovat o přežití, ale budete se též snažit dopátrat kruté pravdy.

Fox Interactive hru vydá na podzim příštího roku.

STŘÍPKY

TOTALLY GAMES A ACTIVISON

Lawrence Holland a jeho firma Totally Games vám možná není moc známá, ale letecké a vesmírné simulátory, které vyvíjela pro LucasArts, jako Secret Weapons of the Luftwaffe či X-Wing a (i vs.) TIE Fighter, už asi ano. No a tato firma našla nového strategického partnera (přičemž s LucasArts bude i nadále spolupracovat) v Activisionu. Jestli se to bude týkat i chystané historické strategie Eldorado, tak to ještě oznámeno nebylo.

DALŠÍ F 1

Automobilová federace FIA vydala omezený počet licencí na hry podle populárních závodů formule 1. Ubi Soft už licenci nedostal, ale japonská firma Video System ji má, takže následovala dohoda, podle které budou obě firmy spolupracovat na další „efjedničkách" pro PC, PSX, Dreamcast a další formáty. Předchozí F 1 od Ubi Soft byly velmi povedené, takže se určitě máme na co těšit, i když *F 1 Grand Prix 3* je hodně těžká konkurence. A to i pro další závody od Eidosu – *F 1 World Grand Prix*, pokračování kvalitní *Official Formula 1 Racing*, které sice mají být hezčí, propracovanější a hratelnější než první díl, ale i tak to na „gépétrojky" stačit nebude.

RELIC HUNTER

Laře přibývá konkurence, a to jak po stránce žánru, tak co se týče ženských hrdinek. Relic Hunter je televizní seriál, ve kterém hraje Tia Carrere hledačku pokladů Sydney Fox. Takový TV seriál o Laře, dalo by se říct. Ale firmy Octagon Entertainment a Fireworks Entertainment chystají podle seriálu hru Relic Hunter. Budete procházet různé levely, střílet, mlátit se a řešit puzzly. Při hledání artefaktů budete cestovat po

---

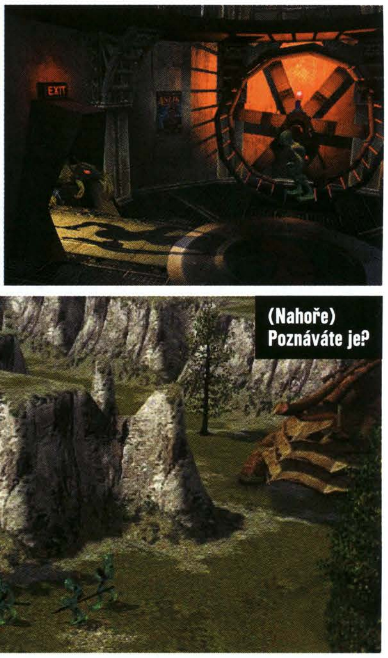
AKČNÍ ADVENTURE

MUNCH'S ODDYSEE

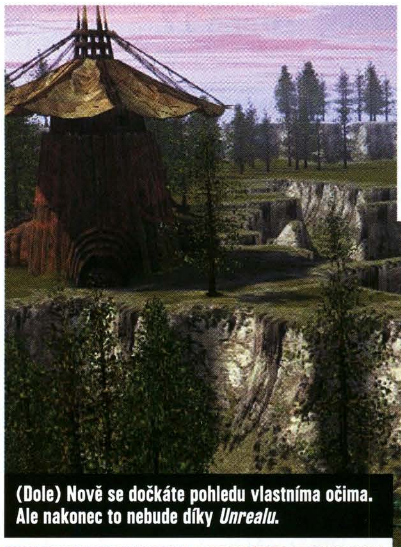
Pokračování *Abe's Oddysee*.

Hezké renderované obrázky, řeknete si při prohlížení dalších stránek vašeho oblíbeného časopisu. Tak se podívejte znovu a vězte, že obrázky u této novinky jsou ze hry, z dalšího dílu Oddworldské kvintologie. Ano, rozhodli se pro přechod do 3D. Hurá.

Přepychovost těchto obrázků naznačuje vzdálenost data vydání, nehledě na to, že bude debutovat na Playstaionu 2. Změna grafického zpracování bude znamenat i změnu celého konceptu hry, kdy nepůjde o řešení lineární série puzzlů, ale spíše o plně funkční trojrozměrný svět, podobně jako třeba v *Outcastu*. Bude se měnit den a noc, noc a den a fauna světa se bude mezitím postupně vyvíjet. Tentokrát budete ovládat dvě postavičky, kromě starého známého Abea též jeho kolegu Munche. Samozřejmě zase budete mít možnost kecat a ovládat vaše druhy, nyní to ale bude ještě variabilnější.



(Nahoře) Poznáváte je?



(Dole) Nově se dočkáte pohledu vlastníma očima. Ale nakonec to nebude díky *Unrealu.*

■ Dokončení hry nečekejte dříve než na Vánoce 2000.

MUCHOLAPKA

První pomoc pro vaše hry.

Vylečte dětské nemoci vašich her s nejnovějšími patchy, které naleznete na našem CD GAMERU.

Drakan – Spousta oprav týkajících se síťové hry, hratelnosti a podpory joysticků.

Driver – Vyřešeno velké množství technických i hratelnostních problémů.

Freespace 2 v1.01 – Vyřešen problém, jenž způsoboval, že některé počítače neustále žádali CD2.

Homeworld v1.03 – Odstraňuje problémy s firewalls a řadou grafických karet.

International Cricket Captain 2v1.30 – Odstraňuje všechny staré chyby plus ty, které se objevily nově.

Kingpin v1.21 – Řeší problémy s cheatováním a znovuobjevováním se (respawning) plus 20 % bandwidth reduction.

Shadowman – Vyřešen problém, jenž způsoboval, že některé počítače vyskočily ze hry hned po jejím startu.

C&C Tiberian Sun – Týká se několika herních problémů.

StarWars Episode 1 – The Phantom Menace v1.1 – Řeší problémy s menu při používání DirectX 7.0

X: Beyond the Frontiers v1.9 – Odstraňuje spoustu problémů s řadiči.

AKČNÍ ADVENTURE

TITANIUM ANGELS

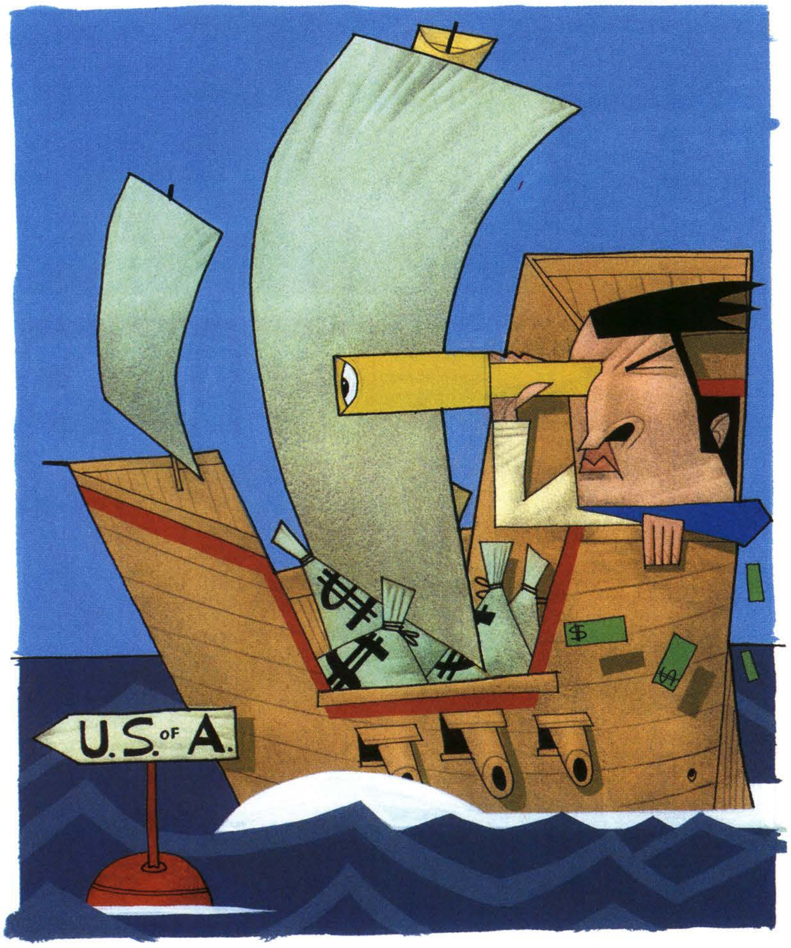
Anděl, nebo pavouk?

Jak se při tvorbě další akční adventure odlišit od konkurence? SCi navrhuje schizofrenickou hratelnost. Nechte hráče ovládat hlavní hrdinku i koně, na kterém jede (až na to, že ve skutečnosti jde o inteligentního robo-pavouka). Při plnění jejich úkolů budete hlavní hrdinku Carman sledovat z pohledu třetí osoby a v případě robo-pavouka Titana se budete dívat jeho očima. Tento dualismus zní velmi zajímavě, ale uvidíme, jak to bude v praxi. Interesantně zní též vývoj obou postav. A jen tak mimochodem – Carmen není žádné párátko, je žoldák a teď se vydává za dalším cílem. Její loď sice byla sestřelena dříve, než se k němu mohla dostat, ale už není cesty zpět, tak se stejně pustí do boje.

■ SCi zaletí s *Titanium Angels* do obchodů v listopadu 2000.

ROZVĚDČÍK

AMERIKA NA PRODEJ



Francouzská expanze pokračuje.

Už v minulých novinkách jsme uvedli, že francouzské herní firmy se stávají stále ambicióznějšími. Doposud byly pod křídly Titusu, Havasu, Ubi Softu a Inforgrames takové známé herní firmy jako Interplay, Virgin, Sierra, Blizzard, Interactive Magic, Accolade či Gremlin. Společnost Infogrames nyní tuto expanzi rozšířila velmi významným způsobem, když ovládla firmu GT Interactive (čímž porazili ostatní zájemce jako Hasbro, Microsoft či Acclaim), a to za nějakých 135 milionů dolarů, čímž se dostala do první pětky nejvýznamnějších herních firem. Pod její křídla se tak přidaly divize GT jako Humongous Entertainment, Cavedog *(Total Anihilation)*, Single Trac Entertainment, Oddworld *(Abe Oddysee)*, WizardWorks *(Deer Hunter)*, Legend *(The Wheel of Time)* a Reflections *(Driver)*. Kdo je na řadě teď?

A teď ještě na kuk do Anglie. Minule jsme uvedli, že k Lionheadu přidružení vývojáři chystají hry využívající engine z Black and White. Teď již víme i jejich jména. Ta od firmy Big Blue Box ponese jméno DemiGod a hra od Interpidu má méně říkající název – BC.

Z Anglie pochází ještě jedna rozvědčíkova zpráva. Ta se týká Rebellionu, tvůrců skvělé akce *Alien vs Predator*, kteří chystají ambiciózní kompletně trojrozměrnou strategii v kombinaci s RPG s názvem *Gunlock*. Více příště.

STRATEGIE

DOMINION WARS

Pro trekkies.

Activision má sice desetiletou exkluzivitu na hry podle jakéhokoli Star Treku, nicméně firma Simon & Schuster Interactive oznámila po Fallen již druhou hru ze světa Star Trek: Deep Space Nine. Bude se jmenovat Dominion Wars a půjde o vesmírnou taktickou realtimovou strategii (tedy asi něco na způsob nedávného StarFleet Command či chystané Armada). Budete moci ovládat najednou až šest vesmírných lodí Federace, Klingonů, Kardasianů či Jem Hadarů. V misích budete plnit hned několik úkolů a zahrajete si i po síti. Dějově se hra odehrává během posledních TV sérií DS9, kdy Federace spolu s Klingony bojuje proti Kardasianům a Dominionské Alianci o Alfa Kvadrant.

MYTH 2: CHIMERA

DATADISK ZDARMA?

Tuto bohulibou taktiku vyznává i firma Bungie, která na internet zdarma vypustila datadisk *Chimera* k jejich skvělé strategii *Myth II*. Chimera vypráví příběh tří hrdinů z bojů proti Fallen, kteří se nyní musí postavit pomstychtivým čarodějům a zlu, které vyvolali. Bungie krom toho vydává *Myth* kompilaci zvanou *Myth: The Total Codex*, jež obsahuje *Myth: The Fallen Lords*, *Myth II: Soulblighter*, zmíněný datadisk *Chimera*, oficiální průvodce oběma díly, editory „Fear" a „Loathing" a spoustu fanoušky vytvořených levelů. Tento balík od Bungie by mohl být v obchodech od začátku prosince.

STŘÍPKY

HEZKEJ BIG BANG

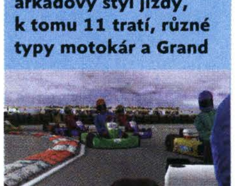
Zatím nenápadná firma Project Two Interactive nás tento měsíc příjemně překvapila zasláním hratelného dema (k nalezení na CD GAMERU) jejich vesmírného simulátoru Bing Bang. Když pomineme podivný titul, tak jsou první dojmy velmi příznivé. Velmi atraktivní a rychlá hra s minimálními hardwarovými nároky. Zda budou síťová klání nazvána Gang Bang, to ještě není jisté. Až budeme vědět více, hned vám vše prozradíme.

DALŠÍ HOROROVÁ AKCE

Herní firma Gathering of Developers si pro sebe zajistila licenci pro hry založené na letním filmovém nezávislém hitu The Blair Witch Project (u nás v zimě). O vývoj se postarají filmy přidružené k G. O. D., a protože filmová předloha je správně temná, až hororová, je využití enginu z čerstvé hororové akční adventure Nocturne velmi příhodné. Více bude známo na začátku příštího roku a první hra s touto licencí vyjde někdy v létě 2000.

OFIKO MOTOKÁRY

Firma Interactive Entertainment, jenž má na kontě dvě verze závodů Castrol Honda Superbike, odhalila svůj nejnovější projekt. Super 1 Karting jsou pohodovými závody obsahujícími jak simulační, tak arkádový styl jízdy, k tomu 11 tratí, různé typy motokár a Grand Prix mód. Možnost rozdělené obrazovky potěší soutěživé typy a oficiální licence Super 1 zase ty, kteří tuší, k čemu se vztahuje. Midas by to měl vydat někdy v březnu 2000.



STŘÍPKY

FLY! II OFICIÁLNĚ OZNÁMENO

Nedávno bylo oficiálně oznámeno, že Terminal Reality pracuje na druhém díle svého úspěšného civilního leteckého simulátoru. Fly! II nabídne v mnohém vylepšenou grafiku, vyšší rozlišení, nové a dokonalejší 2D modely letadel i objektů na zemi či propracovanější terén. Znovu to bude ultrarealistické a znovu budete moct létat po celém světě. Druhý díl je přístupnější i pro začátečníky. Vyjde někdy ke konci příštího roku.

HUDBA PODLE HRY

Sierra nedávno oznámila, že osmý díl jejich populární série *King's Quest (Mask of Eternity)* se stal inspirací pro hudební kompozici Daventry Suite. Skladatel tohoto díla Donald M. Wilson k tomu řekl: „Jde o imaginární pokračování *King's Quest: Mask of Eternity*, jde o hold Kevinu Mantheiovi, Benu Hougeovi a Marku Seibertovi, skladatelům skvělého herního hudebního doprovodu, který mě přiměl zahrát si i hru." Dvanáctiminutová skladba je rozdělena do tří částí a popisuje další osudy Connora a Sarah, hlavních hrdinů osmičky. Zajímalo by nás, co by třeba zaujalo Mozarta.

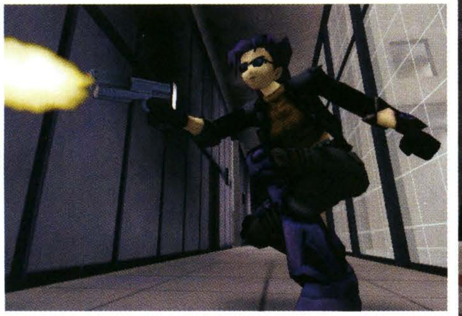
ELRIKU, TY SEŠ TAK DOBREJ

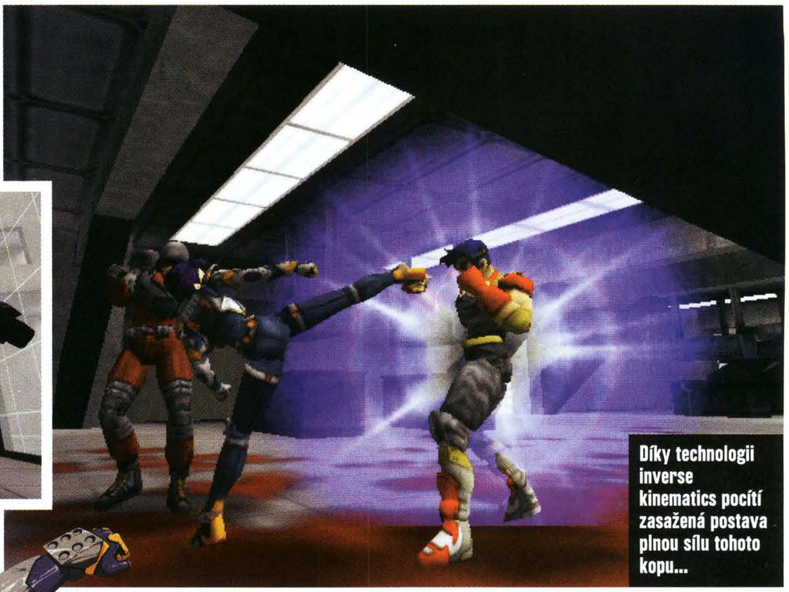
Octagon Entertainment a Snowball Interactive se dohodli na tvorbě PC hry o Elrikovi, nejslavnějším adolescentním hrdinovi knih Michaela Moorcocka. Obrázek nad článkem pochází z předchozího projektu o Elrikovi od Psygnosis, který byl zrušen. Doufáme, že tentokrát se to už podaří. To ale uvidíme až na začátku roku 2001 (ehm...).

AKČNÍ ADVENTURE

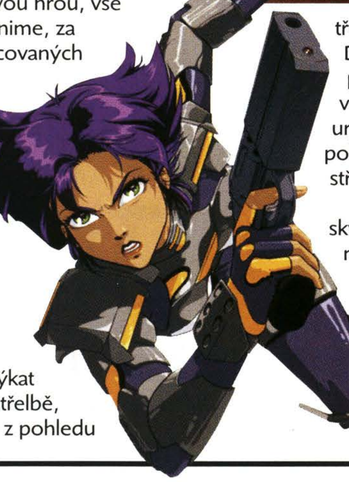
ONI

Bungie zkouší anime.





Díky technologii inverse kinematics pocítí zasažená postava plnou sílu tohoto kopu...



■ Tato hra se pokusí skloubit střílečku s bojovou hrou, vše v explozivním stylu anime, za využití skvěle propracovaných postav. A to díky technologii zvané inverse kinematics, pomocí níž pohyb bojující postavy ovlivňuje přirozeně pohyb postavy, kterou zasáhla.

Prostě akce-reakce. To se bude týkat i zpětných reakcí při střelbě, které si v této akcičce z pohledu třetí osoby užijete dost. Dokonalost pohybů všech postav vynikne zvláště při využití určitých speciálních pohybů, jako třeba při střelbě během salta vzad. *Oni* ale nabízí i další skvělé efekty, jako třeba matrixovské rozmazávání postav při pohybu, na což nejsme u bojovek na PC vůbec zvyklí. Takže se těšme.

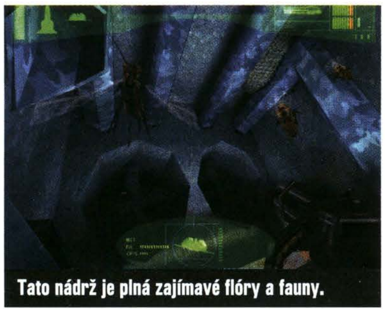
■ Take Two se s Oni vytáhne v létě

AKČNÍ

SPLINTER

Descent s brouky.

■ Na ECTS jsme kromě tuny dalších her spatřili též tento zajímavý klon *Descenta*. Jenže *Splinter* měl tu smůlu, že nám byl představen pět minut poté, co jsme se vzpamatovávali z předváděčky dokonalého *Black and White*. Takže nás moc neoslnil. Ale to by se stalo prakticky každé hře, takže netřeba zoufat. Po zhlédnutí hry v redakci jsme byli oslněni více. Tvůrci hry popisují *Splinter* jako mix mezi *Apocalypse Now* a *Fantastic Journey* – jste pilotem pidiletadla a prolétáte levely, které se odehrávají v běžném prostředí. Mise vás zavedou na tak zajímavá místa, jako je třeba oblast za vaším gaučem. A mezi vaše nepřátele budou patřit například dotěrné vosy. Mňo, vypadáte to, hmm... tak nějak, že jo.



Tato nádrž je plná zajímavé flóry a fauny.

■ Electronic Arts se chce se *Splinterem* pochlubit na jaře.

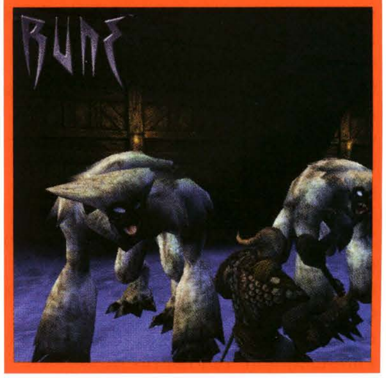
RUNE

Několik Vikingů.

■ Severská mytologie je v herním světě využívána docela pravidelně. Nejde sice někdy o nic ani strašného, ani bombastického, ale minimálně jednou ročně se objeví hra s muži v kožešinách a k tomu se srandovními klobouky. Možná vícekrát. Příští rok se o to postará Rune od Human Head Studios. Jde o akční adventure z pohledu třetí osoby, využívající engine z *Unrealu*.

Bude obsahovat práci s inventářem, a tedy i s nějakými těmi předměty, přičemž budete moci nosit jen omezené množství věcí, které seberete svým padlým druhům. Multiplayer se soustřeďuje hodně na boje na způsob bojovky Powerstone na Dreamcast. Což by mohlo být fajn.

■ Vikingy z Rune nám Take Two dotlačí koncem příštího roku.



AKČNÍ ZÁVODY

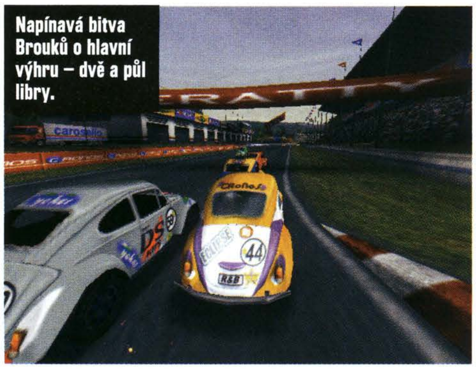
BEETLE CRAZY CUP

John, Paul, George a Ringo se dali znovu dohromady.

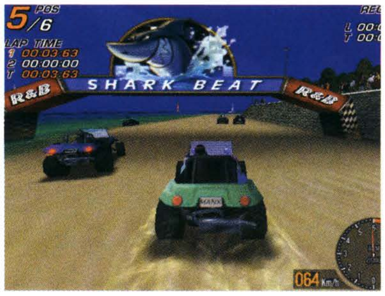
Pécéčkáři nenávidí legraci. Nenávidíme úsměv a uspokojení nám přinášejí jedině rozvláčné strategie a bombastické vesmírné simulátory. Pokud se něco dá hrát bez použití manuálu velikosti Zimbabwe, tak nám to nestojí za pozornost.

To je samozřejmě blbost. Proto se docela těšíme na tuto sympatickou věcičku, která by měla nabízet zábavu od dob *Micro Machines* neviděnou. Jde o závody, ale s arkádovými prvky, a hlavně pak s vozem, jenž mluví za vše – VW Beetle, Brouk.

Hra obsahuje přes 25 tratí a několik herních módů. Těšíme se hlavně na ty pro více hráčů, přičemž nejde jen o síťová klání, ale i o stále populárnější možnost rozdělené obrazovky. A celkovou zábavnost hry by mělo potvrdit i velmi kvalitní grafické zpracování.



Napínavá bitva Brouků o hlavní výhru – dvě a půl libry.



■ **V Infogrames by s Beetle Crazy Cup měli být hotovi v únoru.**

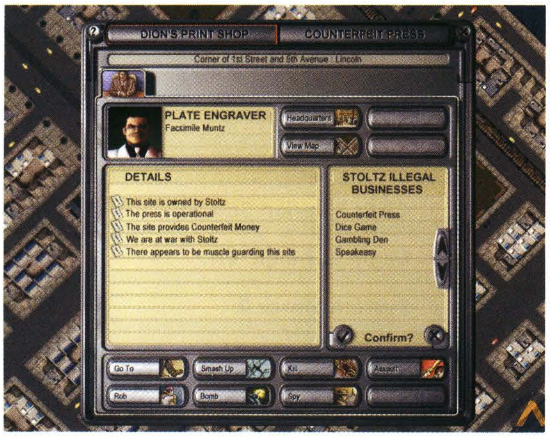
STRATEGIE

GANGSTERS 2

Zločin je v kurzu.

Britské studio Hothouse Creations nedávno dokončilo poslední dva veřejnosti známé projekty (*Abomination* a *Cutthroats*), takže bylo jen otázkou času, kdy oznámí nějaký další. To se právě stalo, své snahy nyní upírají na pokračování své prvotiny *Gangsters*. I ve druhém díle budete mafiánský kápo v době prohibice v USA a mezi vaše oblíbené činnosti bude patřit pašování alkoholu, pasáctví, násilnictví, zastrašování, boje s ostatními gangy, podplácení úředníků apod. Mezi novinky patří propracovanější, živější města se střídáním dne a noci, realtimové bitky a specialisté, jako třeba únosce či hitman. Navíc nebudete hrát jen v jednom městě, ale budete postupovat z jednoho do druhého, přičemž v každém budete muset splnit určité úkoly.

■ ***Gangster 2*** **nám přinese opět Eidos, a to někdy na podzim 2000.**



DION'S PRINT SHOP | COUNTERFEIT PRESS

Corner of 1st Street and 5th Avenue : Lincoln

PLATE ENGRAVER
Facsimile Muntz

DETAILS
- This site is owned by Stoltz
- The press is operational
- The site provides Counterfeit Money
- We are at war with Stoltz
- There appears to be muscle guarding this site

STOLTZ ILLEGAL BUSINESSES
- Counterfeit Press
- Dice Game
- Gambling Den
- Speakeasy

Confirm?

POKRAČOVÁNÍ A POKRAČOVÁNÍ

■ 3DO pracuje na pokračování svého skvělého baseballu, který se bude originálně jmenovat *High Heat Baseball 2001*.

■ Will Wright uvedl, že pracuje na *Simcity 4000* (zatím pracovní název).

■ SCi chystá kromě třetího dílo svého veleznámého *Carmageddonu (The Dead Race 2000)*, též *Rally Carmageddon*.

■ Tvůrce *Elite* David Braben se konečně dohodl na mimosoudním vyrovnání s vydavatelem hry, Gametekem, takže se teď se svou společností Frontier Developments může vrhnout na vývoj *Elite IV*.

■ Kvalitní RPG *Revenant* jsme sotva stačili zrecenzovat a už se mluví o pokračování. Producent hry Rex Dickson tvrdí, že vše záleží na úspěchu *Revenantu*, a pokud vše dopadne podle jeho představ, tak oznámení datadisku a pokračování na sebe nenechá dlouho čekat.

■ U série *Tomb Raider* se stalo tak nějak tradicí, že v době vyjití nového dílu vyjde Gold verze předchozího. Nyní vychází čtvrtý díl *Tomb Raidera*, a proto se dokončuje též *Tomb Raider III Gold: The Fifth Artifact*.

GOBBETS

EA JEDEN SVĚT NESTAČÍ

EA právě dokončila špionážní hru pro PSX Tomorrow Never Dies, podle stejnojmenné poslední bondovky. Asi se teď nudili, a tak se dohodli s MGM na tvorbě série dalších her s Jamesem Bondem. První takováto hra bude samozřejmě na motivy další bondovky The World is Not Enough a vyjít by měla někdy příští rok.

POPULARITA RAINBOW SIX

Zatímco Paramount chystá film podle Clancyho bestselleru Rainbow Six, tak Red Storm chystá datadisk k Rainbow Six: Rogue Spear, jenž ponese název Urban Operations a vyjde do půl roku.

DALŠÍ NFS

Velmi populární závodní série Need for Speed se utěšeně rozrůstá. Letos na jaře vyšel čtvrtý díl Road Challenge a na podzim měl vyjít další díl, Motor City, zasazený do let sedmdesátých. Leč o Motor City se poslední dobou moc nemluví, a naopak se objevily informace o hře Need for Speed: Porsche Evolution, jež by měla vyjít v březnu. Zda jde o různé názvy pro různá teritoria, nebo o dvě odlišné hry, tak v tom je ještě trochu zmatek, uvidíme.

MĚKKÝ JAKO SILKOLENE

Silkolene sice zní jako firma prodávající šampony s jojobou, ale ve skutečnosti to je velké jméno v pozadí Grand prix v motokrosu. No a plný titul této hry zní

Silkolene Honda Motocross GP a vypadá jako seriózní konkurence pro Edgar Torrenterase i Motocross Madness 2. Více někdy příště.

OFICIÁLNÍ PC GAMER

TOP 10

To, že jsou dobré, ještě nemusí znamenat, že se dobře prodávají. A naopak. Nejspíš.

novinky

1. FIFA 2000 (Electronic Arts)
2. NHL 2000 (Electronic Arts)
3. AGE OF EMPIRE 2 (Microsoft)
4. GRAND THEFT AUTO 2 (Take 2)
5. ROGUE SPEAR (Take 2)
6. FLIGHT UNLIMITED 3 (EA)
7. BALDUR'S GATE (Interplay)
8. ABOMINATION (Eidos)
9. TIBERIAN SUN (Electronic Arts)
10. DRIVER (GT)

klasika

1. APACHE LONGBOW (Digital Integration)
2. ZLODĚJ (JRC)
3. CARMAGEDON (SCI)
4. QUAKE (ID Software)
5. NFS 3 (Electronic Arts)
6. F-14 FLEET DEFENDER (Micropose)
7. ATOMIC BOMBERMAN (Interplay Production)
8. UNREAL (GT)
9. TOMB RAIDER 2 (Eidos)
10. RAYMAN (UBI Soft)

JAK JSOU JEŠTĚ DALEKO?

ČASOVÝ NAVIGÁTOR

Quake III Arena	Id Software	**Prosinec**
Ultima IX: Ascension	EA	**3. prosinec**
Indiana Jones And The Infernal Machine	LucasArts	**Prosinec**
Messiah	Interplay	**Prosinec**
Daikatana	Eidos	**Vánoce**
Vampire: The Masquerade	Activision	**Vánoce**
Delta Force 2	Novalogic	**Leden**
Soldier Of Fortune	Activision	**Leden**
The Sims	EA	**Únor**
Black & White	EA	**Únor**
Grand Prix 3	MicroProse	**Únor**
Final Fantasy VIII	Eidos	**Březen**
Dark Reign 2	Activision	**Březen**
Giants	Interplay	**Duben**
Force Commander	LucasArts	**Jaro**
Thief 2	EA	**Březen**
Max Payne	3D Realms	**Léto**
Colin McRae Rally 2	Codemasters	**Léto**
Team Fortress 2	Sierra	**Léto**
Commandos 2	Eidos	**Léto**
Duke Nukem Forever	3D Realms	**Léto**
Galleon	Virgin	**Podzim**
Prey	GT	**Pozastaveno**
Warcraft 3	Sierra	**Vánoce 2000**

U PŘÍBUZNÝCH

PC Gamer má nespočet bratranců po celém světě. I v Německu a Španělsku.

PC PLAYER – NĚMECKO	OK PC GAMER – ŠPANĚLSKO
1. C&C: Tiberian Sun	1. C&C: Tiberian Sun
2. Might & Magic VII	2. The Phantom Menace
3. System Shock 2	3. PC Futbol 7.0
4. NHL Hockey 2000	4. Virgin Compilation
5. Darkstone	5. Episode I – Racer

PC GAMER

DOPORUČUJE

Jsou tu Vánoce a s nimi i myšlenky na dárky. Zde jsou ty, které poněkud rozhýbají klidnou atmosféru zimních svátků.

SYSTEM SHOCK 2 (PCG 92 %)

U této přemýšlivé střílečky z vlastního pohledu budete řvát jako pětileté dítě u hororu Blair Witch. Mrazivá zápletka a citlivě vkládané prvky RPG jsou zde umocněny skvělým zvukem a výtvarným pojetím. Strašidelné prostředí a strhující atmosféra.

5
laps to go
24
0:02.3
103 mph

GP 500 (PCG 91 %)

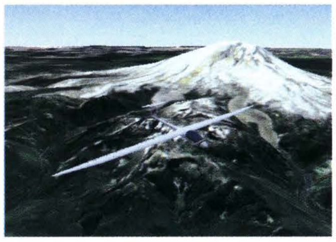
Tato hra je definována jako simulace pro opravdové motorkáře a podle názoru expertů je ještě náročnější než realita (bez zlámaných kostí). Nečekejte žádnou plošinovou legraci. Tuto hru je těžké se naučit a ještě těžší hrát, ale má neuvěřitelnou grafiku a hluboce uspokojí každého, kdo vydrží.

GTA 2 (PCG 90 %)

GTA 2 si dobyla respekt nových gangů s molotovem v ruce. Roztomile nemorální hra sází víc na příběh než na grafiku, i když i ta doznala vylepšení a engine teď umožňuje hrát uspokojivé množství úrovní. Sedm gangů včetně Yakuzy, šílenců Loonies a poťouchlých Rusáků.

AGE OF EMPIRES II (PCG 91 %)

Pokračování, které se stejně jako *Tiberian Sun*, nesnaží dohnat staršího bratříčka, ale s přehledem si to s ním rozdá. Hlavní zlepšení jsou vyrovnanější síly, nové druhy civilizací a skutečně rozsáhlý výběr singleplayerových kampaní.



FLIGHT UNLIMITED 3 (PCG 92 %)

Nemůžete shazovat atomové bomby ani bombardovat letiště, ale nechce se vám občas jenom tak proletět? I když let není tak neomezený, jak nám vnucuje titul, je *FU3* perfektní protipól k psychohrám, jako je například *Systém Shock 2*.

ROGUE SPEAR (PCG 85 %)

Jasně, není to *Hidden and Dangerous*. Ale stejně vás potěší, když na protivníkově temeni uvidíte červenou tečku zaměřovače vaší ostřelovačky. Grafika sice nezpůsobí revoluci, ale scénáře akcí proti teroristům jsou nejzábavnější od dob Rudých brigád.

ANKETA

Vzhledem k tomu, že se ve vašich dopisech či e-mailech stále častěji objevují pochyby o CD přílohách PC GAMERU (jde o CD GAMER a KLAN), rozhodli jsme se vám položit dvě jasné otázky: Chcete si kupovat časopis i bez CD? Kolik jste v takovém případě ochotni zaplatit za PC GAMER? Problém budeme řešit podle toho, jak nám odpovíte. A jak nám odpovíte? Jedna z možností je hlasovat přímo na naší internetové stránce www.pcgamer.cz a druhá prostřednictvím e-mailu na adresu redakce@pcgamer.cz. Samozřejmě nám můžete napsat i na adresu PC GAMER, Naskové 3, Praha 5, 150 00, ale žijme raději v druhém tisíciletí.

VE SKLUZU

Daleko od rozzuřeného davu.

TEAM FORTRESS 2

(Havas)

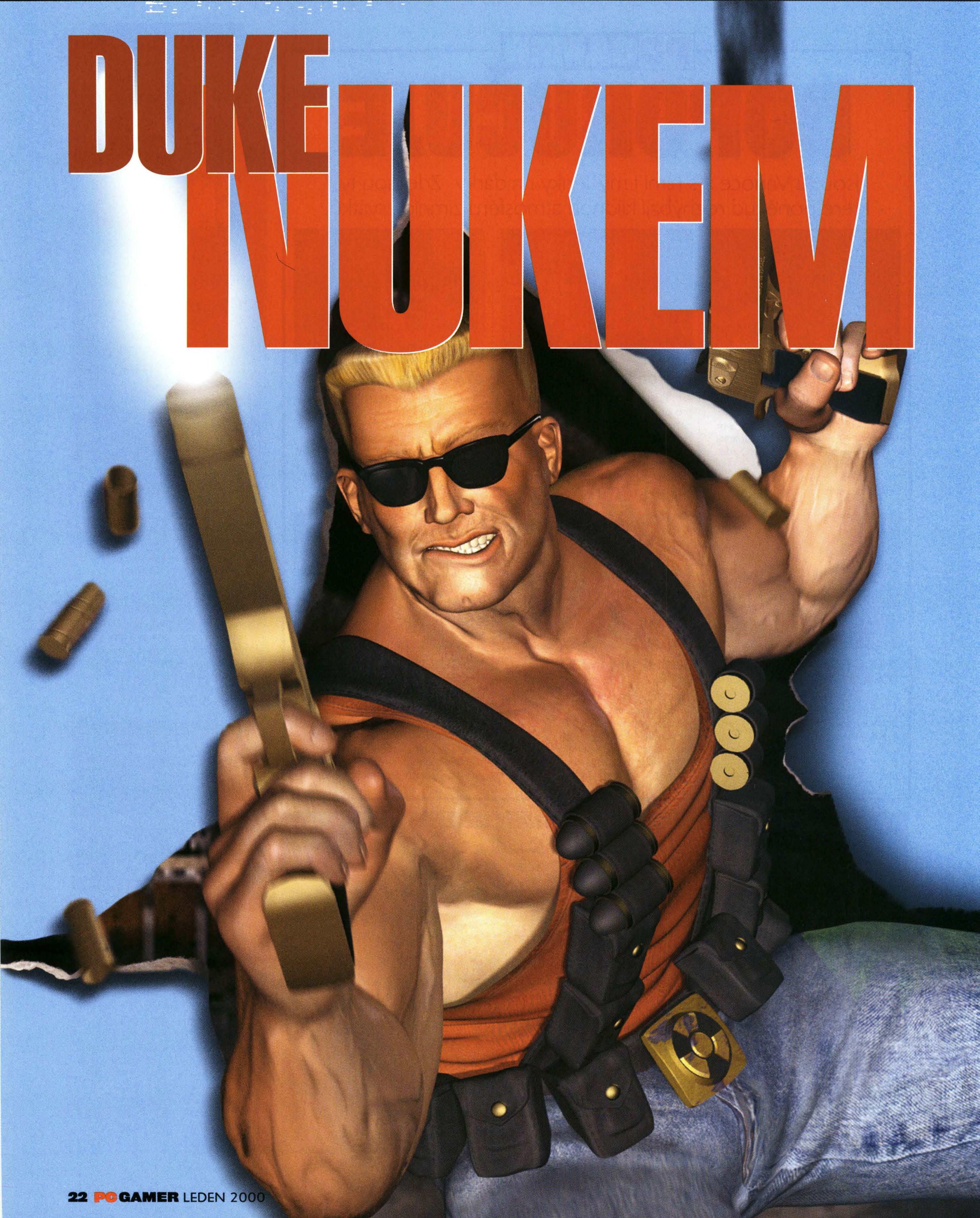
Ani tato legenda nezaklepe na dveře o Vánocích, ale spíš se objeví s odcházejícím sněhem někdy na jaře roku 2000. Vypadá to, že námořníci zůstali s děvčaty v Hamburku a nedbali proseb svých matek. Felčar to psychicky nezvládl a zakoukal se do technika, takže jsou teď oba na neznámém místě. Ostřelovač má oční problémy a špiónova paranoia nabrala obrátek, takže už neví, ani kdo je on sám. A velitel se nechal slyšet, že bandu takových kreténů v životě neviděl, a vrátil je do tréninkového tábora.

POSUNUTÍ DIABLA

(Blizzard)

Tak dlouho nás Blizzard přesvědčoval, že *Diablo* vyjde na Vánoce (ačkoli jejich poslední tituly vyšly vždy na přelomu ledna a února), až jsme tomu skoro uvěřili. Ale úplně ne, takže nejsme až tak moc překvapeni, že nyní Blizzard oznámil posunutí vydání *Diablo 2* na začátek příštího roku. Sice to moc a moc chtěli stihnout, ale protože je *Diablo 2* jejich největším projektem, tak chtějí, aby všechno bylo úplně v pořádku, stihli hru doladit, ochránit ji před piráty a taky aby vyšla najednou po celém světě. Hm, ale my už ho chceme hrát!!!

DUKE NUKEM



FOREVER

Nikdo už víc než rok neví nic o Dukovi. To je špatné. A tak jsme poslali do Dallasu vlastního agenta, aby se vydal po stopě nejaristokratičtějšího ze všech střelců.

KIERON GILLEN

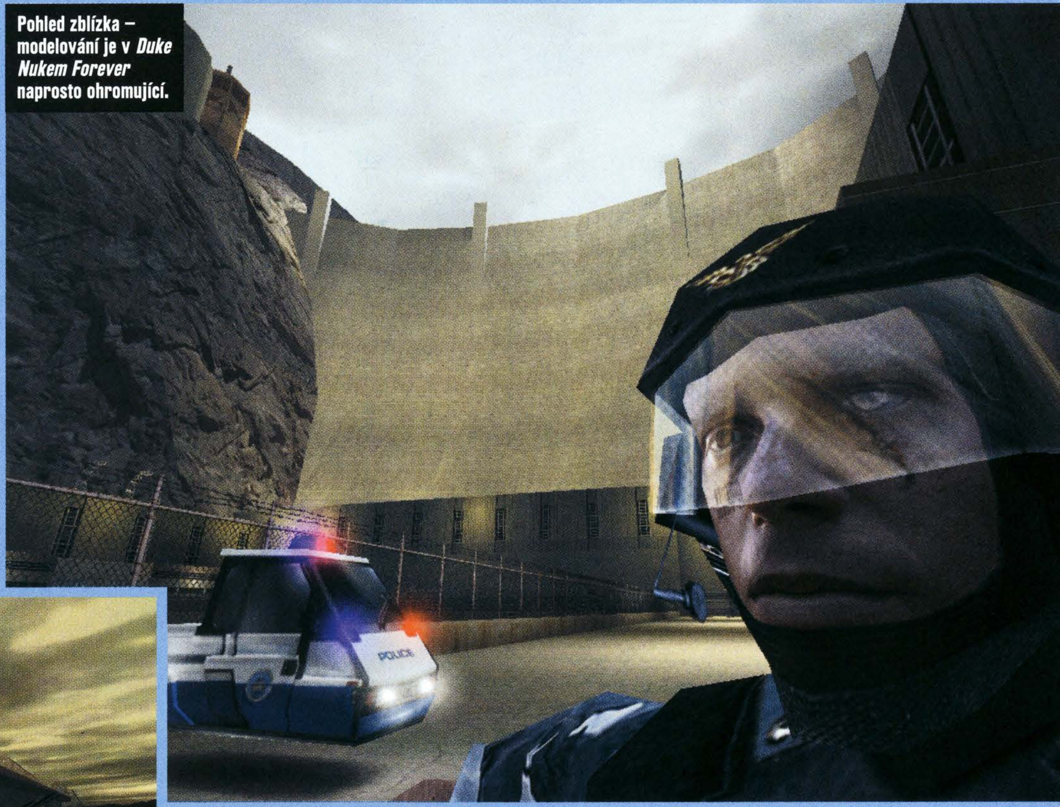
Jsem teď přítelem slabých likérů a silných žen *(je to správně? - Ed)*, ale dokonce i tak znám své meze. Ten zapadákov, ve kterém jsem se teď ocitl, je poněkud drsnější a zabydluje ho podivná směsice všelijakých živlů. Ti týpkové tady kolem vypadají nejen na to, že by mě chladnokrevně oddělali kvůli pár drobným, vypadají dokonce, že by mě mohli sejmout jen proto, že už je nudí se poflakovat okolo a brousit si zuby pilníkem na nehty.

Ale já jsem si nepřišel hledat společnost. Přišel jsem, protože jsem se doslechl, že je to oblíbený bar největší hvězdy PC herního průmyslu, absolutního krále destrukce. Takže jsem uprostřed baru, nenápadný jako pravý turista - mohl bych si rovnou obléci své tričko s nápisem „sejmi mě“. No alespoň jsem upoutal barmanovu pozornost.

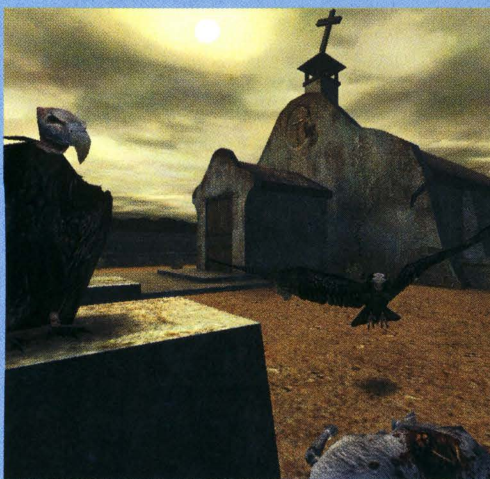
„Ty asi nejseš vocaď , mladej?“

„Ne. Jsem ze Staffordu.“ *Pauza.* „Tam žijou samý drsňáci. Fakt.“

„Co si dáš…“ Delší pauza. „...mladej?“



Pohled zblízka – modelování je v *Duke Nukem Forever* naprosto ohromující.



Tým 3D Realms. S mrtvolou v popředí.

„Noo... Co tady pijete? Režnou? Danielse?“

„Tohle!“

Olejovitá tekutina stéká po stěně sklenky. Tenhle drink vypadá, že by mohl vypít mě, když si nedám pozor. Rozhodl jsem se netrápit svá ubohá játra, zanechal jsem toho panáka jeho osudu a pustil se do práce.

„Slyšel jsem, že sem chodí Duke.“

Rozhostilo se nepříjemné ticho. Sociopati, kteří na mě ještě před chvílí se zájmem zírali, teď vidí něco moc zajímavého na špičkách svých bot.

„Duke Nukem. Ta hvězda videoher.“

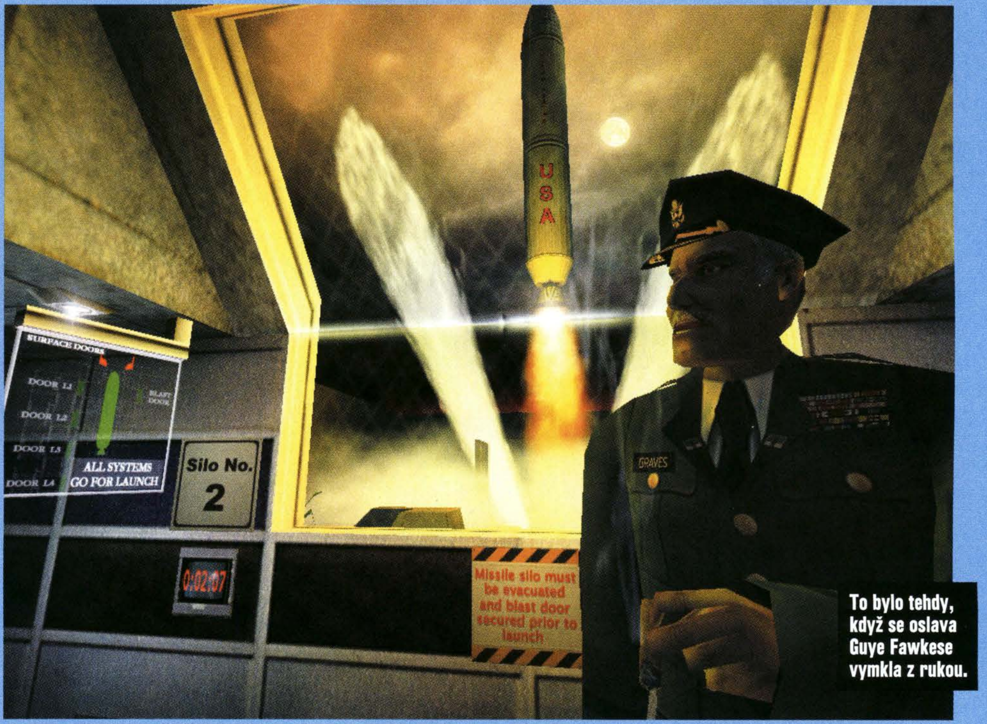
Nezaměnitelný hlas prořízl ticho napříč barem:

„A kdo seš ty, pankáči?“

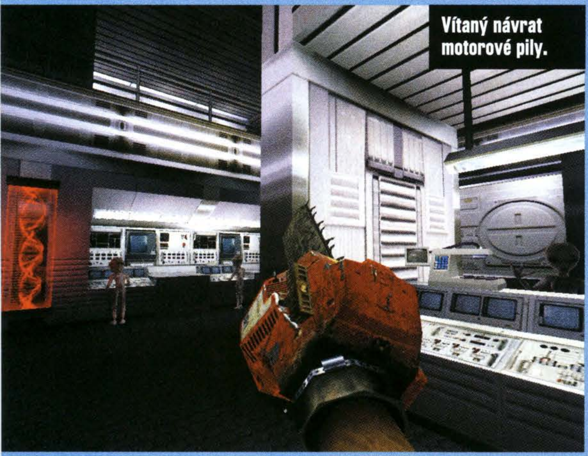
To je On. Sto devadesát centimetrů svalů a správného postoje z něj dělá Arnoldova většího bráchu. Jeho pěsti jsou velké jako moje hlava. Ani mě nenapadne nějak komentovat tu módní genocidu z oprané džínsoviny, kterou má na sobě. Uvolnil se z objetí svých dvou barově tanečních kamarádek a valí se ke mně napříč pajzlem. Pouhé zdvižené obočí mi signalizuje, abych začal mluvit.

„Já píšu o hrách. Zrovna píšu článek o vás a chtěl jsem... no... vyjasnit pár věcí.“

„Bude ten článek pochvalnej? Mám totiž občas s novinářema problémy. Teda, nikdy ne dvakrát.“


SURFACE DOORS
DOOR L1
DOOR L2
DOOR L3
DOOR L4
BLAST DOOR
ALL SYSTEMS GO FOR LAUNCH
Silo No. 2
0:02:07
USA
GRAVES
Missile silo must be evacuated and blast door secured prior to launch

To bylo tehdy, když se oslava Guye Fawkese vymkla z rukou.



Vítaný návrat motorové pily.

Polk.

„Ano. Velmi pochvalný. Extatický. Nadšený. Střílečka všech dob.“

„Fajn. Tak se ptej.“

„Dobře... trochu mě udivil vstup Miss Bombshell do příběhu.“

„Správně.“ *Trochu ztuhl.*

„Zdá se mi, že je to váš ženský protějšek... tak proč jste... proč jste to nedali dohromady?“

„Ona nemá zájem.“

„Proč?“

„Jediný vysvětlení, na který jsem přišel, je, že má radši ženskou společnost.“

„To myslíš vážně, Duke?“ *Krátký, ale výrazný pohled Jeho očí.* „Chtěl jsem říct, pane, to myslíte vážně, pane?“

„Jasně že to myslím vážně. Napadá tě snad jinej důvod, proč by mě nějaká ženská nechtěla?“

„Možná... se jí prostě jen... nelíbíte...?“

„Cože?“

„No... už se vám určitě někdy stalo, že jste se prostě jen někomu nelíbil... ne?“

Pauza. A pak se ke mně Duke naklonil a pomalu, velmi pomalu promluvil.

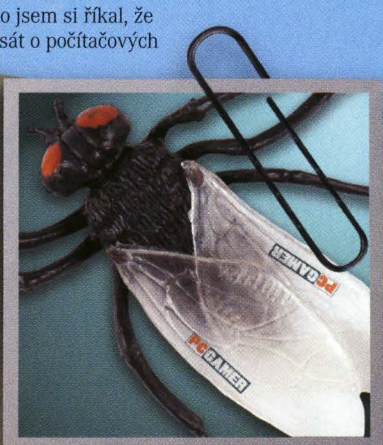
„Tvůj jazyk vypisuje šeky, který tvoje tělo není schopný splatit, pisálku.“

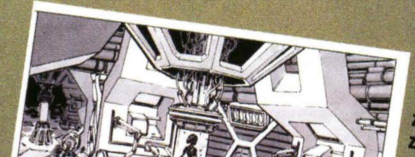
Zapraskal klouby na svých prackách. Zjistil jsem, že přemýšlím o tom, co jsem o něm slyšel před několika hodinami. „Neočekávejte od něho, že bude mluvit o svých citech nebo že bude ztrácet čas mluvením, když si usmyslí, že je čas k činu. Ten chlap je jen o tom, jak někomu nakopat zadek.“ A o několik sekund později mi došlo, že jde o můj zadek.

A to jsem si říkal, že budu psát o počítačových

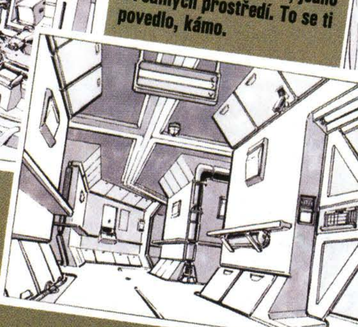
DALŠÍ ÚROVEŇ

Poté, co jsem zanechal štěnici svému osudu, dostala se nějak k souborům, které popisují design několika levelů. Bohužel vzhledem k tomu, že neunese kameru, nemůžeme vám ukázat nic konkrétního. Proto jsme ponořili našeho mušího kolegu do nádobky s inkoustem a vyváleli ho na čistých listech papíru, aby vyjevil svá tajemství. Smutné je, že neovládá dokonale náš jazyk, takže nám nemohl přesně říci, o co na kterém obrázku jde. Ale zase mluví výborně litevsky. My ne.

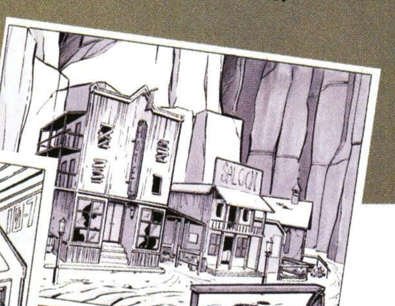




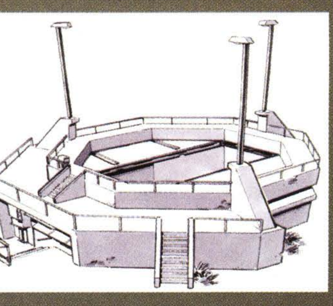
(Nahoře) Ehm. Asi nějaká základna mimozemšťanů, kde jich v budoucnu Duke pár vyřídí. Dovedeme si představit, že se to neobejde bez nějakého toho střílení.



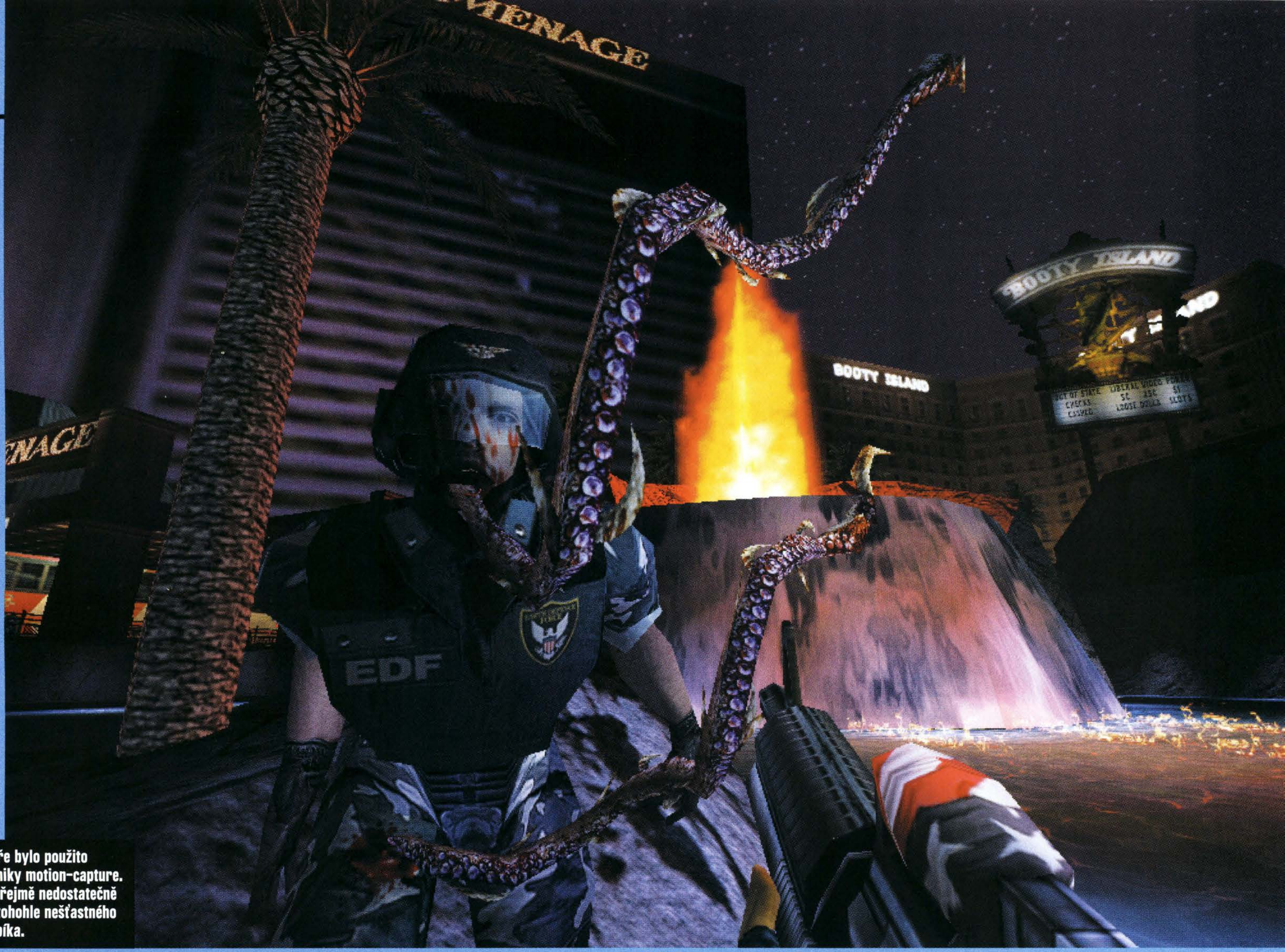
(Vlevo) Upřímně řečeno, nemáme ponětí, co by to mohlo být.



(Vpravo) Tohle znám. To je Ghost Town, opuštěné zlatokopecké městečko, jedno z reálných prostředí. To se ti povedlo, kámo.



(Vpravo) V jednu chvíli musel Duke bojovat na obří toaletní míse. *(To vám nikdo neuvěří – Ed.)*



Ve hře bylo použito techniky motion-capture. Ale zřejmě nedostatečně pro tohohle nešťastného chlapíka.

DUKE NUKEM FOREVER SE MŮŽE STÁT OBDOBOU FILMU ZACHRAŇTE VOJÍNA RYANA V OBLASTI PC HER.

hrách, protože tím nemůžu nikoho naštvat a protože mám rád svůj obličej v současné konfiguraci.

* * *

Od začátku jsem měl o téhle misi své pochybnosti.

„Připrav čtenářům vánoční dárek," řekl James. „Dej jim Duke Nukem Forever." Takže sedím v letadle letícím napříč Státy, přátelsky informován, že mi peníze na zpáteční letenku pošlou až potom, co opravdu napíšu tenhle příběh. Můžu skončit jako autor nejlepšího článku roku, nebo jako ilegální imigrant posluhující dallaským byznysmenům, aby si vydělal na svou skývu chleba *(mám na mysli opravování aut, mimochodem)*.

3D Realms se pochopitelně ani náhodou nepřetrhnou, aby předváděli svou hru na počest nějakého britského pisálka. Takže jsem musel opět odhodit své zábrany – konkrétně přepadnout jejich uklízečku po cestě do práce a obléci si její uniformu. Se svými dlouhými vlasy a liberální aplikací make-upu jsem byl dokonale maskován. Opět se potvrzuje, že transvestismus a žurnalistika se v jedné posteli snesou velmi dobře.

Po krátké procházce a kontrole ochranky jsem se ocitl uvnitř Apogee. Potlačil jsem nutkání prolézat všechny místnosti – i když jsem si nemohl nevšimnout, že kanceláře Prey jsou nějak divně tiché – a namířil jsem si to přímo do Duke HQ. Jediné další zdržení způsobilo to, že jsem prostrčil výzvědnou mouchu PC Gameru mřížkou klimatizace.

Zhluboka jsem se nadechl a vstoupil do hájemství horečné aktivity. A ztuhl jsem. Ne proto, že bych z kanceláří PC Gameru nebyl zvyklý na pracovní chaos, ale... Proč? Protože na vzdálenější zdi se zrovna promítal... Duke Nukem Forever.

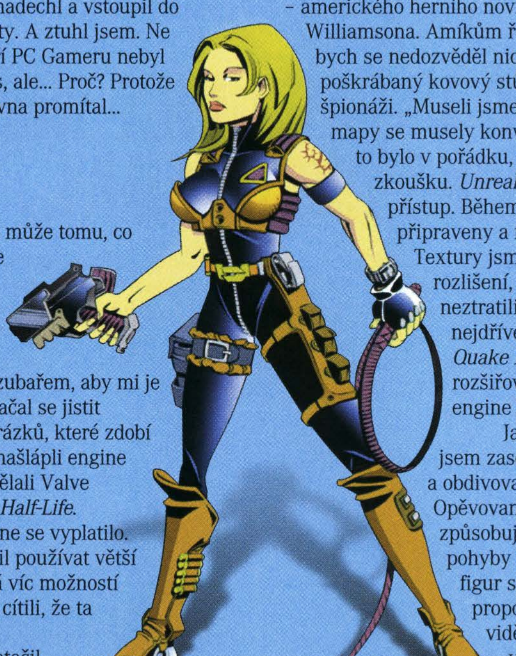
Temnoty pekelný.

Po grafické stránce může tomu, co jsem viděl, konkurovat ve vizuální lahůdkovosti snad jenom Halo. Tak jsem zvedl svoje čelisti z podlahy – jednou už musím zajít za nějakým zubařem, aby mi je pořádně přidrátoval – a začal se jistit nenápadným focením obrázků, které zdobí tyto stránky. 3D Realms našláply engine *Unrealu* stejně jako to udělali Valve s engineem *Quake II* pro *Half-Life*. Rozhodnutí vyměnit engine se vyplatilo.

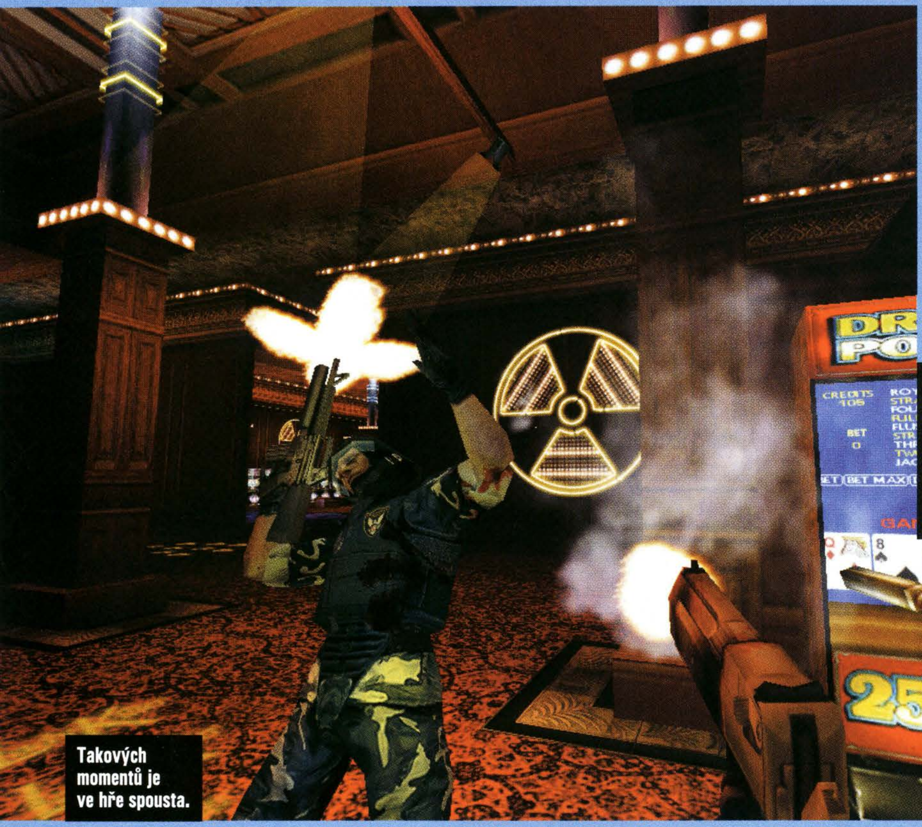
„*Unreal* nám dovolil používat větší vnější prostory a také má víc možností než *Quake II*, takže jsme cítili, že ta změna byla správná."

Vylekaně jsem se otočil. Na chvíli jsem zapochyboval o svých schopnostech mistra převleků a myslel jsem, že mě odhalili, ale pak jsem zjistil, že George Broussard mluví na někoho jiného – amerického herního novináře Colina Williamsona. Amíkům řeknete všechno a já bych se nedozvěděl nic, že? Ustoupil jsem za poškrábaný kovový stůl a pokračoval ve špionáži. „Museli jsme začít znovu. Všechny mapy se musely konvertovat a předělávat, ale to bylo v pořádku, stejně byly jen na zkoušku. *Unreal* nás donutil změnit přístup. Během měsíce byly nové mapy připraveny a mohli jsme pokračovat. Textury jsme předělali ve větším rozlišení, ale tím jsme moc času neztratili. Nejvíc času padlo nejdříve na programování pro *Quake II* a na následné rozšiřování možností pro engine *Unrealu*.

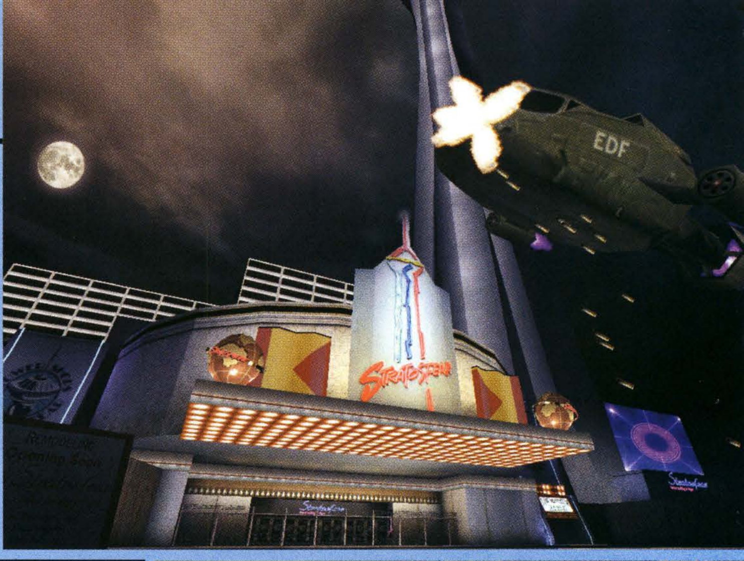
Jak si tak povídali, obrátil jsem zase na chvíli pozornost a obdivoval projekci hry. Opěvovaná skeletální animace způsobuje obdivuhodně hladké pohyby postav. Nejrůznější akce figur se vzájemně dokonale propojují. Už jsme několikrát viděli, že protivník ve hře vás sleduje otáčením hlavy, ale ještě tu nebylo, aby pohyboval ➪



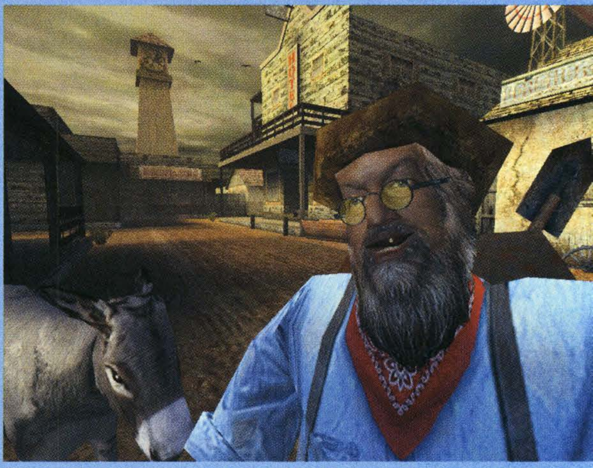
Tohle je zmiňovaná Bombshell.



Takových momentů je ve hře spousta.



(Nahoře) Helikoptéry. Aha. (Vpravo) Oblíbený technik Simon Williams konečně dostal nějakou roli.



jen očima. Také různorodost nepřátel se obdivuhodně zvýšila možností spojovat volně části modelů, což způsobuje, že každé individuum vypadá, no, individuálně. Přidejte předprogramované sekvence známé z *Half-Life* a máte střílečku, která nemá sobě rovnou.

Pak se po obrazovce rozstříkly vnitřnosti a to zřejmě přivedlo Broussarda k dalšímu tématu na seznamu nadepsaném *Duke Nukem Forever*. „Nechceme nikoho provokovat nebo šokovat, ale snažíme se udělat hodně realistickou hru. *Duke Nukem Forever* se může stát obdobou filmu Zachraňte vojína Ryana v oblasti PC her. Nesnažíme se nějak výrazně dosáhnout R-ratingu *(zakázán prodej osobám mladším 18 let – pozn. překl.)*, ale víme, co od nás lidi očekávají.“ Tenhle závěr byl hlučně podpořen tím, jak Duke rozstřílel několik nepřátel na kousky. Skeletonová animace umožňuje, aby se části nepřátel podle potřeby odpoutaly od zbytků těl. Ble, pěkně nechutné.

DUKE TEĎ VYPADÁ VÍCE NEŽ KDY JINDY JAKO AKČNÍ FILM.

Konverzace těch dvou se zatím stočila k veledůležitému aspektu – síťové hře. „Budeme mít přímý deathmatch vytvořený podle formule *Duke 3D*. Myslím, že se bude většině lidí zamlouvat, protože prostředí jsou samé nepopsatelné vesmírné stanice a fantaskní prostory a zbraně se moc nezměnily. Nabídneme ale také realistická prostředí a zábavnější zbraně, takže to nemusí být jen sci-fi střílečka od začátku do konce.“

Tenhle projev byl pěkně ilustrován operátorem sedícím u stolu, za kterým jsem se schovával. Použil zrovna na svého síťového protihráče legendární zmenšovací zbraň, miniaturizoval ho a vzápětí zašlápl. Broussard to komentoval směrem ke svému novináři, „Po tom, co jsem viděl *Unreal Tournament* demo, už si nemyslím, že se engine *Quake* dá nazývat robustním. Síťová hra v *Unrealu* nemá konkurenci. Jejich net kód je prostě solidní.“

Jejich konverzace pokračovala, ozřejmujíc, proč uvalili roční embargo na nové screenshoty. „Zjistili jsme, že lezeme do staré pasti všech vývojářů. Všichni dnes oznamují vývoj hry moc brzy, pak uvolňují souvislý proud screenshotů, dokud hra není hotová, což může trvat i dva roky. Kdo může očekávat, že fanoušci budou sledovat vývoj tak dlouho a udržovat svůj zájem?“

„Tím mám na mysli – k čemu to všechno je? Jen si vzpomeň, kolik filmů jsi vyřadil jen proto, že ti z nich ukázali příliš mnoho předem. Ignoruj marketingové oddělení vydavatele, když po tobě chce, abys uvolňoval nehotové záběry. Tihle lidé jsou mimo a jen se snaží upevnit si své pozice.“

Excelentní postřehy! Ale zjistil jsem, že svým pobytem zde riskuji už příliš mnoho. Začal jsem se plížit pryč, když jsem zaslechl něco, čemu jsem nemohl odolat. Colin se zeptal, zda by nemohl potkat Jeho osobně... a Broussard prozradil jméno baru v centru, kde Duke s oblibou tráví svůj čas. Ale prý nemá rád vyrušování. A tak se dohodli, že se do toho raději nebudou pouštět.

PC Gamer nebyl tak chytrý.

***

Dost bylo čmuchání. Zpět do přítomnosti. Zpět do bolesti. Věci vypadaly moc špatně pro moji tvář i pro ubrousek, kterým by Duke odstraňoval stopy mojí krve ze svého trika, dokud se do věci nevložil patron všech špatných spisovatelů. Do baru se vřítila celá banda mutantskejch zvrhlíků s tasenými zbraněmi. Rozpoznal jsem v nich výtvory dr. Protona, které jsem viděl v některé ze starých scrolovaných Dukových střílleček, jak se vracejí v *Duke Nukem Forever* jako úhlavní nepřátelé našeho chrabrého hrdiny. Duke vytáhl chromovaný ruční kanon, po jehož spatření by i sám Freud byl několik týdnů nervózní.

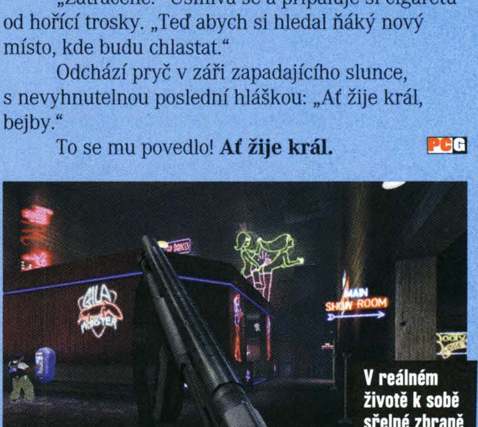
„Gatecrashers! Nenávidím je!“

Když se Jeho pozornost ode mě odvrátila, mohl jsem trávit nějaký čas pozorováním akce. Duke se přikrčil a střílel a uzemňoval. Tak takhle vypadá skeletonový animační systém ve své plné kráse. Zbloudilá kulka zasáhla lampu, která spadla do tradiční petrolejové cestičky vedoucí k sudu. Duke si mě přehodil přes rameno a vyskočil oknem ve chvíli, kdy celá struktura explodovala v hollywoodské ohnivé fontáně. Já se svíjím, ohořelý a pomlácený na zemi, Duke se jen smutně dívá na hořící zříceninu.

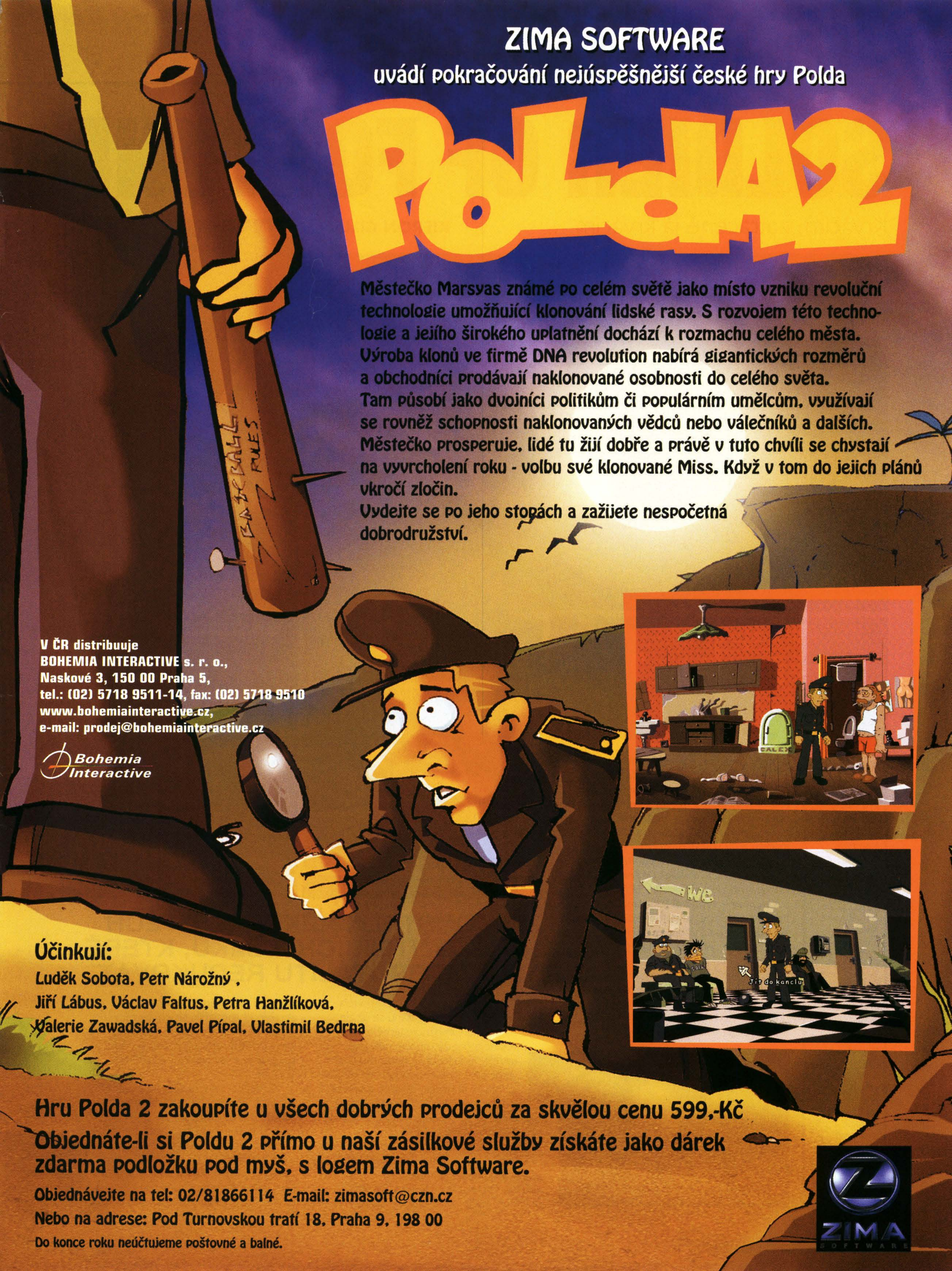
„Zatraceně.“ Usmívá se a připaluje si cigaretu od hořící trosky. „Teď abych si hledal ňáký nový místo, kde budu chlastat.“

Odchází pryč v záři zapadajícího slunce, s nevyhnutelnou poslední hláškou: „Ať žije král, bejby.“

To se mu povedlo! **Ať žije král.**



V reálném životě k sobě střelné zbraně a alkohol nepatří. To je jen varování.



ZIMA SOFTWARE

uvádí pokračování nejúspěšnější české hry Polda

POLDA2

Městečko Marsyas známé po celém světě jako místo vzniku revoluční technologie umožňující klonování lidské rasy. S rozvojem této technologie a jejího širokého uplatnění dochází k rozmachu celého města. Výroba klonů ve firmě DNA revolution nabírá gigantických rozměrů a obchodníci prodávají naklonované osobnosti do celého světa. Tam působí jako dvojníci politikům či populárním umělcům, využívají se rovněž schopnosti naklonovaných vědců nebo válečníků a dalších. Městečko prosperuje, lidé tu žijí dobře a právě v tuto chvíli se chystají na vyvrcholení roku - volbu své klonované Miss. Když v tom do jejich plánů vkročí zločin.
Vydejte se po jeho stopách a zažijete nespočetná dobrodružství.

V ČR distribuuje
BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o.,
Naskové 3, 150 00 Praha 5,
tel.: (02) 5718 9511-14, fax: (02) 5718 9510
www.bohemiainteractive.cz,
e-mail: prodej@bohemiainteractive.cz

Bohemia Interactive

Účinkují:

Luděk Sobota, Petr Nárožný,
Jiří Lábus, Václav Faltus, Petra Hanžlíková,
Valerie Zawadská, Pavel Pípal, Vlastimil Bedrna

Hru Polda 2 zakoupíte u všech dobrých prodejců za skvělou cenu 599,-Kč

Objednáte-li si Poldu 2 přímo u naší zásilkové služby získáte jako dárek zdarma podložku pod myš, s logem Zima Software.

Objednávejte na tel: 02/81866114 E-mail: zimasoft@czn.cz

Nebo na adrese: Pod Turnovskou tratí 18, Praha 9, 198 00

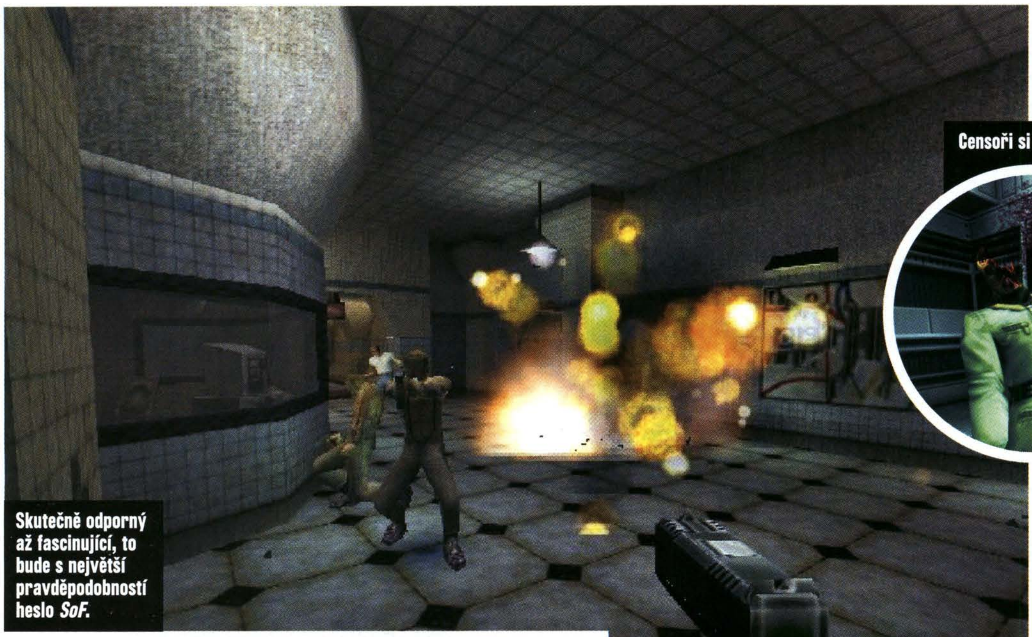
Do konce roku neúčtujeme poštovné a balné.

ZIMA SOFTWARE

SOLDIER OF FORTUNE

Krvácím, zatraceně já krvácím...

KIERON GILLEN



Skutečně odporný až fascinující, to bude s největší pravděpodobností heslo *SoF*.

Censoři si tady užijí.

Nože jsou nezbytnou pomůckou pro utajované mise.

SOLDIER OF FORTUNE NA PRVNÍ POHLED

Vydavatel:
Activision

Vyvinul:
Raven

Žánr:
3D střílečka

Odhadované minimální požadavky:
P200, 32MB RAM, 3D karta

Kontakt:
www.soldier-of-fortune.com

Datum vydání:
Leden 2000

O co jde:
Hra ve filmovém stylu s naprostým realismem. Měla by to být 3D akce, která z barevné palety vašeho PC využije nejvíc červenou.

HLAVNÍ problém her, pokud jste na to ještě nepřišli, spočívá v bezdůvodném násilí. Proč byl výsledný dojem z hraní *Kingipina* tak tvrdý, agresivní a frustrující? Jeho akce ve stylu baseballovou pálkou do ksichtu byly stejně bezvýznamné jako Begbieho házení pivním půllitrem ve filmu Trainspotting. A *Soldier Of Fortune*, ve které vyhřezlé vnitřnosti – tak známé z *Kingpina* – vypadají jako šmouhy kečupu na klopě, je nejnovějším důkazem znepokojivého vývoje ve světě her.

V tomto případě jde tak trochu o zajímavý hybrid: Zápletka a styl vycházejí z akčních filmů – snažíte se najít čtyři ukradené nukleární bomby, a tak zachránit svět. Fyzikální modely zbraní a lokalit jsou skutečné – skoro jak podle vojenského manuálu. O tom nemůže být pochyb.

Jen ať ten vlak bouchne. Nebo houkne. To je jedno.

HRA DOSTALA NĚKTERÉ Z TĚCH NEJSLOŽITĚJŠÍCH ZÁMKŮ, KTERÉ MOHOU BRUTALITU REDUKOVAT.

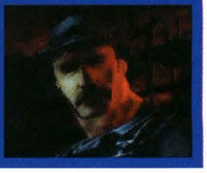
O použitém modelu lidského těla s 26 možnými zónami zásahu se už ale mluvilo hodně. Umožňuje téměř cokoli včetně toho, že můžete někomu ustřelit sluneční brýle nebo mu také vpálit kulku těžkého kalibru do obličeje. Zásahy jsou na těle detailně mapovány a několik výstřelů do jednoho místa má za následek větší zranění. Když pomineme stříkající krev, je jasné, že taková propracovanost zvyšuje strategické aspekty hry. Pokud jste schopni umístit své zásahy prakticky kamkoli, a můžete tak různými způsoby ochromit protivníka, vyplatí se určitě přemýšlet a postupovat takticky.

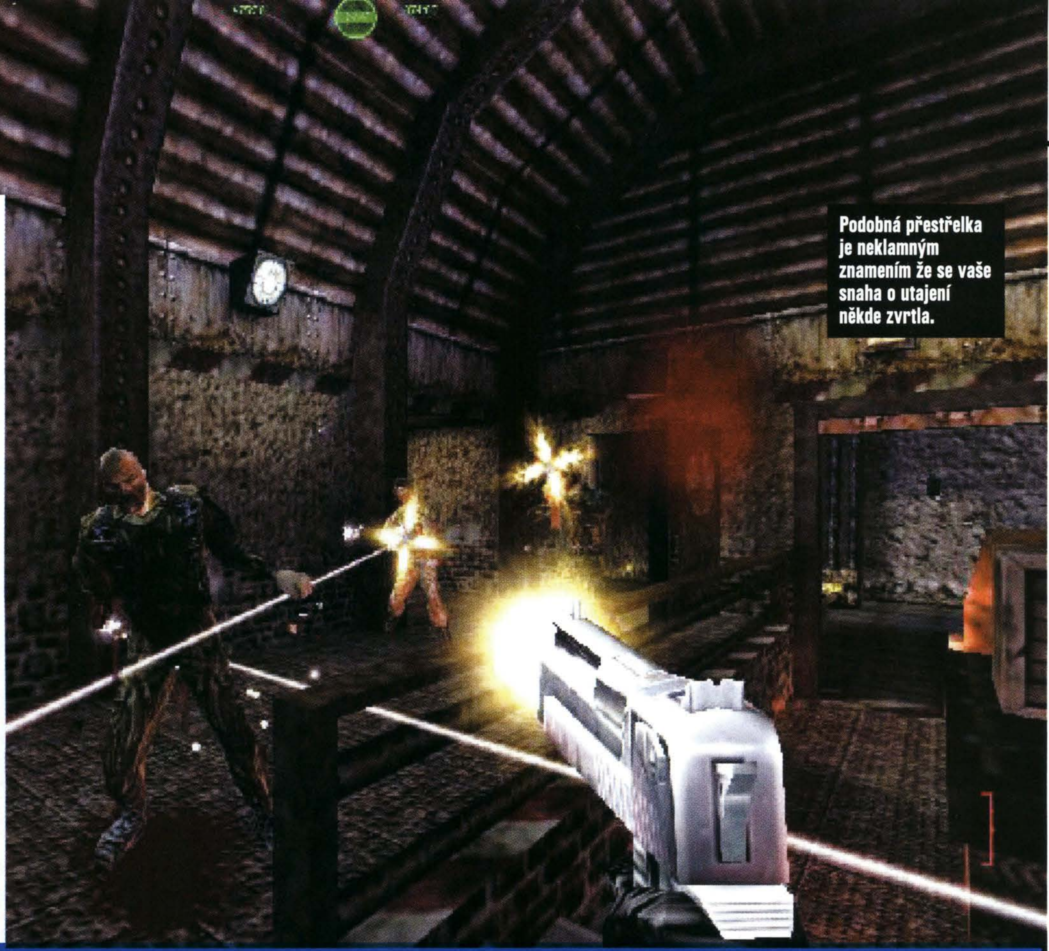
Původní záměr licencovat pro hru zbraně od zbrojařských koncernů však přesto nevyšel. Důvodem byl odpor firem, které odmítly, aby jejich výrobky byly spojovány se svévolným vražděním. Správně...

Nechci se ale zabývat jen samými negativy. Raven se snažili, aby byl fyzikální model střelby co nejpřesnější. A tak pro změnu našli informace o experimentálních zbraních, které budou mít svůj debut právě v krví pocákaných levelech *Soldier of Fortune*. Mikropulzní a radiopulzní puška vám zpřístupní nové způsoby zabíjení. Je tu ale přece jenom několik otravných

TAK JO, JOHNE, VEM SI NOVEJ MINOMET

Jak už se stalo tradicí ve všech hrách s realistickým zabíjením, také Raven si pořídili jako konzultanta opravdového zabijáka. Tentokrát expert přinesl větší užitek než jen svým mentorováním: „Hmm, dobrý ale... myslím, že by chtělo to zranění ještě zvětšit." Jinými slovy – seznamte se s příslušníkem zelených baretů a žoldákem Johnem Millisem, který kromě toho, že radil, se stal i hlavní postavou hry. Jeho fotografie z mládí byla digitalizována a nasazena na obličej modelu. Jaká to podoba.



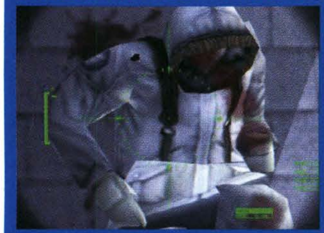


Podobná přestřelka je neklamným znamením že se vaše snaha o utajení někde zvrtla.

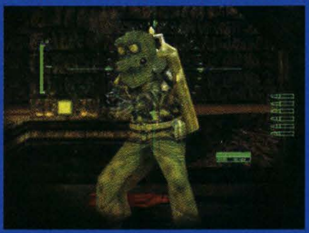
Zkus tohle, ty šmejde.

OSTŘELOVÁNÍ

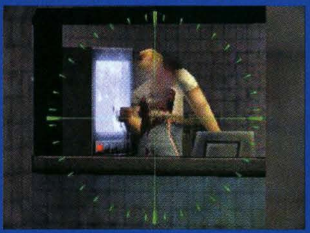
Ostřelování je v *Soldier Of Fortune* požehnané. Ale ne všichni jsou vaši nepřátelé. Koukněte třeba na tyhle.



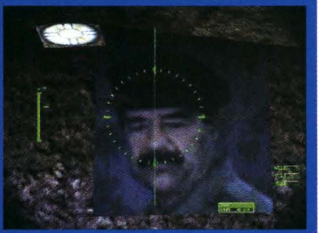
V *Soldier Of Fortune* můžete střílet třeba malé děti v zimních bundách na cestě do školy.



V *Soldier Of Fortune* můžete střílet deratizátory při jejich těžké a záslužné práci.



V *Soldier Of Fortune* můžete střílet protivné zvědavce. Zatraceně perverzní a celkem románové.



V *Soldier Of Fortune* můžete střílet do „nejdříve-západem-podporovaných--a-potom-zase-ne" diktátorů.

nedostatků. Odpadávání kusů těla i po zásahu z relativně malého kalibru se mi zdá příliš nadsazené. Některé přestřelky vypadají spíš jako reminiscence na Arnieho rané filmy než jako skutečné bojiště. Poněkud to odporuje tvrzení tvůrců, kteří hru označují za výchovnou jen proto, že účinky zbraní působí realisticky. Cenzory ale snad uklidní, že hra dostala i některé z těch nejsložitějších a nejsilnějších zámků, které mohou její brutalitu redukovat.

Bude tedy unikátní vojenský pohled Soldier Of Fortune poslední dobrou střílečkou tohoto tisíciletí..., nebo snad poslední dobrou střílečkou vůbec? Budeme muset počkat a uvidí se. *(A budeme muset počkat až do ledna Kierone, protože vydání se opět posunulo. Ed.)* PCG

Zase další mrtvoly. Člověk by řekl, že se tady válčilo.

ROZMLUVA V KÓDU

Kenn Hoekstra. Vedoucí projektu *Soldier Of Fortune* exkluzivně pro PCGamer:

PCG: Proč bychom měli být nadšeni ze *Soldier Of Fortune*?

Silný příběh, rychlá akce, realistické zbraně, nepřátelé a prostředí dělají ze *Soldier Of Fortune* vražednou hru.

PCG: Ze které části hry jste nejvíce nadšený?

Z renderovacího systému Ghoul. Protože umožňuje realistické zobrazení zranění, světelné efekty, lepší síťovou podporu a úplnou všestrannost. To dává hře jakousi košatost.

PCG: Ze kterých her jste čerpali inspiraci?

Half-life na PC a *Golden Eye* na N64 byly hlavní inspirací. Hráli jsme hodně her a snažili se vybrat z každé to nejlepší a zároveň se vyhnout jejich chybám.

PCG: Pokud by byl *Soldier Of Fortune* jídlo, jaké by to bylo?

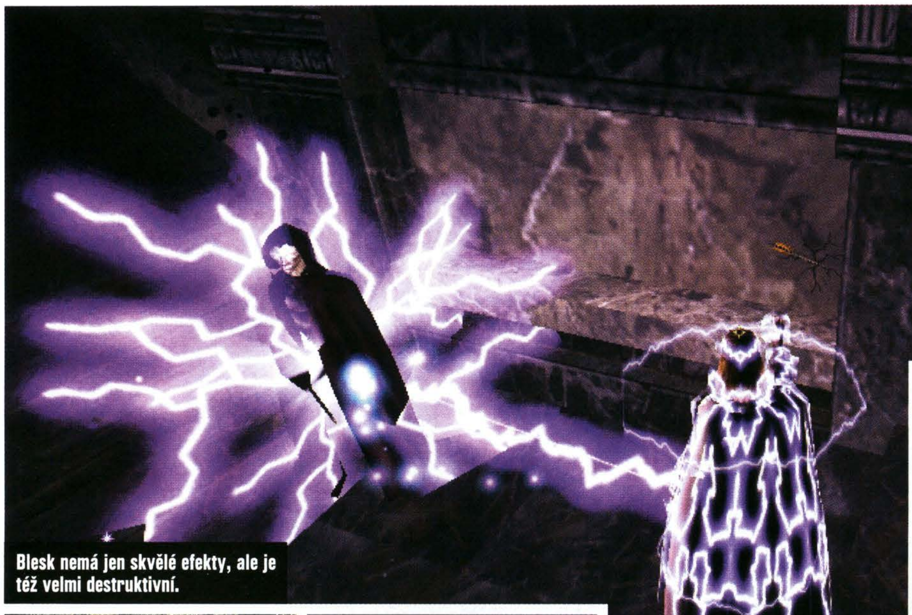
Čerstvá zabijačka.

největší silvestrovská párty v čr
MILLENIUM Z
brno 31.12.1999 bvv pavilon z
60 KW QUADRO SOUND | ONLINE SATELLITE SCREENS | 12 CYBERDANCERS | VIP ZONE
infoline: 0604 880 880
WWW.MILLENIUMZ.CZ
19.00 DJ Matrix • 20.00 DJ Vik • 21.00 DJ Electromajk • 22.00 DJ Agent • 23.00 DJ Koala • 00.00 DJ Vilém • 01.00 DJ Colin Dale • 03.00 DJ Louis Osbourne • 04.30 DJ Pavel Krejdl • 05.30 DJ Bliss • 06.30 DJ Brian Stillwater

THE WHEEL OF TIME

Snad už se konečně kolo času vývoje Wheel of Time dotočí.

MATTHEW PIERCE



Blesk nemá jen skvělé efekty, ale je též velmi destruktivní.

Tak zblízka si jednotlivé postavy moc často prohlížet nebudete.

THE WHEEL OF TIME NA PRVNÍ POHLED

Vydavatel: GT Interactive

Vyvinul: Legend

Žánr: Akční adventura

Odhadované minimální požadavky: PII 266, 32MB RAM, 3D karta

Kontakt: www.wheeloftime.com

Datum vydání: Prosinec

O co jde: Skvěle vypadající střílečka zasazená do fantasy světa knih Roberta Jordana, plus inovativní síťové možnosti.

NENÍ až tak těžké uvěřit, že engine *Unrealu* je prokletý. Z té spousty vývojářů, kteří si tuto technologii licencovali, to do konce dotáhlo jen Microprose s *Klingon Honour Guard*. Zbytek asi čeká v předpeklí odsouzen sledovat úspěchy vydávaných FPS stříleček s QuakeII nebo LithTech enginem.

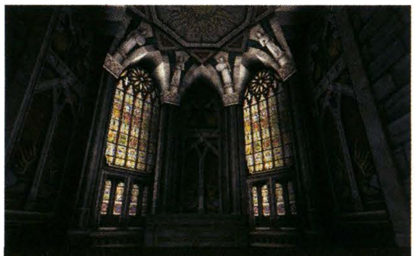
Donedávna do této skupiny patřil i *The Wheel of Time* od Legendu. Jde o hru, pro kterou byl jako první licencován famózní engine Epicu, a proto se od této zvláštní syntézy střílečky, strategie a RPG hodně čekalo. Místo toho ale nastalo ticho po pěšině. A když už se nějaké informace objevily, většinou se soustřeďovaly jen na RPG aspekt hry, přeceňovaly roli NPC postav včetně jednotlivých vlastností a dialogů a navíc byly často i poněkud zkreslené. Čas od času tak z toho vycházel takový mix *Hexena* a *Diabla*. Jak dnes tvrdí Bob Bates, šéf vývojářů Legendu, prostě samá zavádějící tvrzení.

„Pokud si pod RPG představíte statistiky, družinu dobrodruhů a vývoj postav – tak to *The Wheel of Time* není. Nikdy nešlo o RPG. Spousta internetových stránek uváděla od začátku mylné informace. Bylo hodně těžké je vyvracet."

Ovšem stejně tak by bylo chybou považovat *The Wheel of Time* za obyčejnou střílečku, a to přesto, že obsahuje zhruba 40 zbraní a skvělou síťovou podporu. Ve skutečnosti je tahle hra až neuvěřitelně krásná a rozmanitá. Většina chvály patří samozřejmě grafikům, kteří vytvořili okouzlující a zároveň tajemné interiéry. Skvělá atmosféra je však zásluha především realistické architektury.

Jak říká Bates: „Najali jsme skutečného architekta, takže když se procházíte jednotlivými lokacemi, vše vypadá velmi reálně." A má pravdu. Od drsných vysokohorských lokací, tak typických pro původní *Unreal* až po velmi detailní místnosti, které budete bezmezně obdivovat. Díky tomu by se *The Wheel of Time* v době, kdy vyjde, mohla stát nejkrásnější střílečkou v dosavadní historii počítačových her.

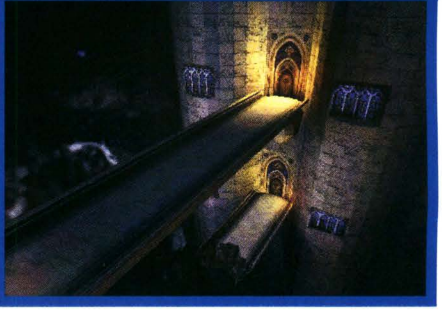
Ale nejde jen o vizuální stránku. Tvůrci z Legend vytvořili také velmi pestrou škálu zbraní – rozdělených na útočné a obranné.

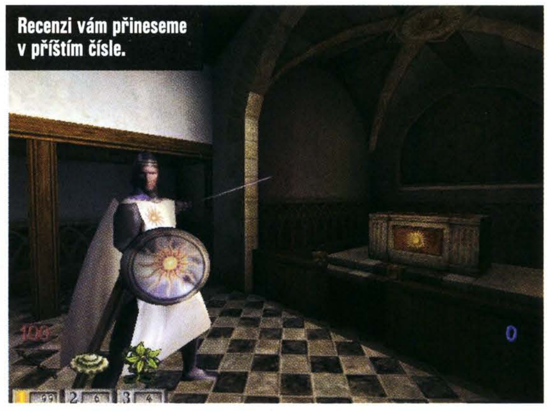


Design interiéru je skutečně úžasný a hravě strčí do kapsy *Unreal* i *Half-life*.

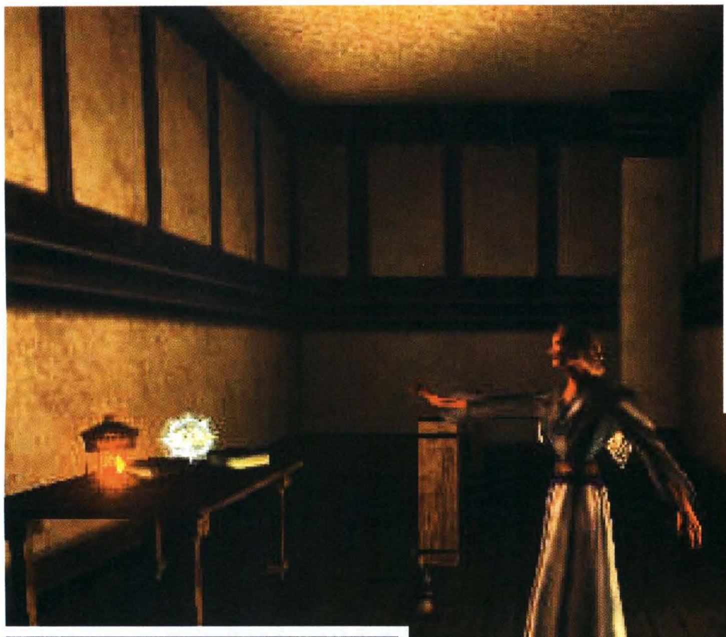
CITADELA CHAOSU

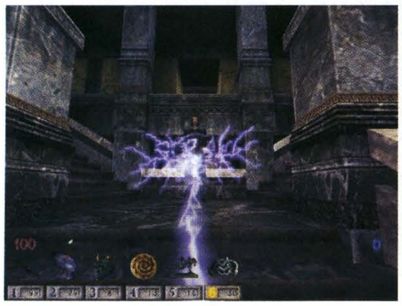
Většina FPS akcí se u síťových her spokojí jen s nabídkou deathchmatůch či CTF (Boj o vlajku). *The Wheel of Time* ale přináší něco úplně nového, klenot síťových klání – The Citadel. Jedná se o takovou variaci na *Spy vs. Spy*, kdy pokládáte pasti, maskované propasti, alarmy a neprostupné zdi, abyste ochránili vaše tři magické pečetě. Jakmile rozmístíte pasti, vydáte se do protivníkovy Citadely, kde se pro změnu pokusíte ukrást jeho pečeti. A to neznamená nic jiného než přelstít zase jeho pasti a jeho překážky.





Recenzi vám přineseme v příštím čísle.





Speciální Uklízecí kouzlo (Tidy up) je opravdu povedenou ukázkou magie.

> **NAJALI JSME SKUTEČNÉHO ARCHITEKTA, TAKŽE JEDNOTLIVÉ LOKACE VYPADAJÍ VELMI REÁLNĚ.**

Řada z nich vytvářejí efekty, které mají velmi blízko k těm, jež můžete vidět v klasických izometrických RPG.

Třeba takový artefakt na výměnu míst (Swap Places) dělá přesně to, co vám přijde na mysl, takže vám například umožní vyměnit si místo s jakoukoli postavou, kterou právě vidíte. Tato dispozice je velmi účinná pro zmatení nepřátel během bitvy, ale také důležitá pro průnik do zatarasených míst, skrze mříže apod.

Také útočné zbraně – jako třeba Earth Tremor (Zemětřesení) – mohou být použity dvěma způsoby: buď na zranění nepřátel nebo pro zničení určitých překážek – takové svérázné otevírání dveří.

Ostatně velká část *The Wheel of Time* se točí kolem této duality. A protože jde navíc o střílečku zasazenou do fantasy světa knih Roberta Jordana, lze očekávat i propracovaný příběh s adventure prvky, které byste patrně od unrealovské akce nečekali. Legend si bez pochyb dal načas, ale stejně jako v případě *Unrealu* to vypadá, že čas nebyl promarněn. Už aby tu byly Vánoce.

ROMÁNOVÁ PŘEDLOHA

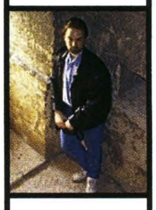
Série fantasy románů Roberta Jordana, *The Wheel of Time* (u nás jako Kolo času), zaznamenala obrovský úspěch zejména v USA, méně již v Evropě. Řady jeho fanoušků jsou ale dostatečně početné, aby se jeho nový román vyšplhal na přední místa hitparád.

Prostředí románů *The Wheel of Time* je v některých aspektech přirovnáváno k Tolkieonovu detailně propracovanému světu skřetů, elfů a trpaslíků, protože stejně tak nabízí svět bohatý na nejrozmanitější monstra, magii a hrdiny. I přes neustále se rozrůstající románovou předlohu se příběh hry *The Wheel of Time* rozvíjí nezávisle, takže k hraní naštěstí žádnou z Jordanových knih nepotřebujete. Potvrzujete to rovněž Bob Bates: „I když budete znát pozadí světa *Wheel of Time*, ve hře vám to žádnou výhodu nepřinese. Může ale na vás více zapůsobit."

The Wheel of Time

ROZMLUVA V KÓDU

O nejnovější informace se s námi podělil hlavní designér Glen Dahlgren



Proč bychom se měli těšit na *The Wheel of Time*?

Na *The Wheel of Time* byste se měli těšit, protože to je nádherná, zábavná střílečka se skvělým příběhem.

Co je vaším nejoblíbenějším herním prvkem?

Je to ta nejkrásnější hra, kterou jste kdy viděli. Ani ty chystané hry se v jí v kráse nevyrovnají.

Jakými hrami jste se nechali inspirovat?

Náš hlavní designér by určitě jmenoval *Quakea* stejně jako celou řadu dalších her. Střílečky, RPG hry a adventury.

Kdyby *The Wheel of Time* byl název pro jídlo, o co by šlo?

Šlo by bez pochyb o skvělou kuchyni... a ohromně bohatou.

www.jrc.cz

NEJDŮLEŽITĚJŠÍ HERNÍ SERVER V NOVÉM KABÁTĚ!

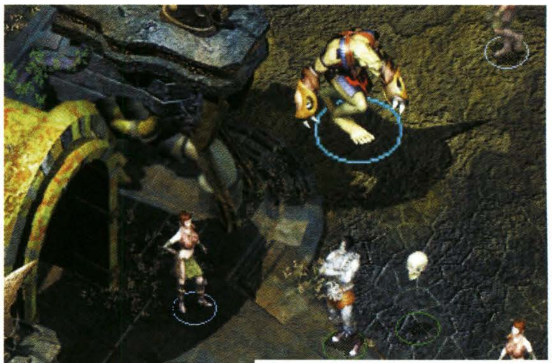
NOVÝ DYNAMICKÝ DESIGN!

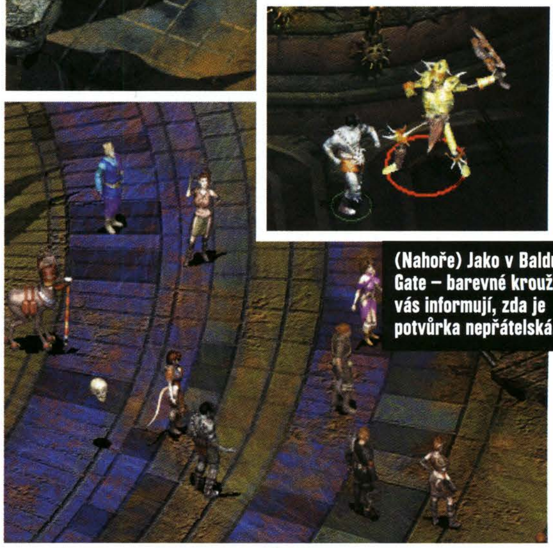
- Horké novinky ze světa počítačových her
- Kompletní přehled dováženého software a her
- Novinky, zajímavosti nejen z herního světa

PLANESCAPE: TORMENT

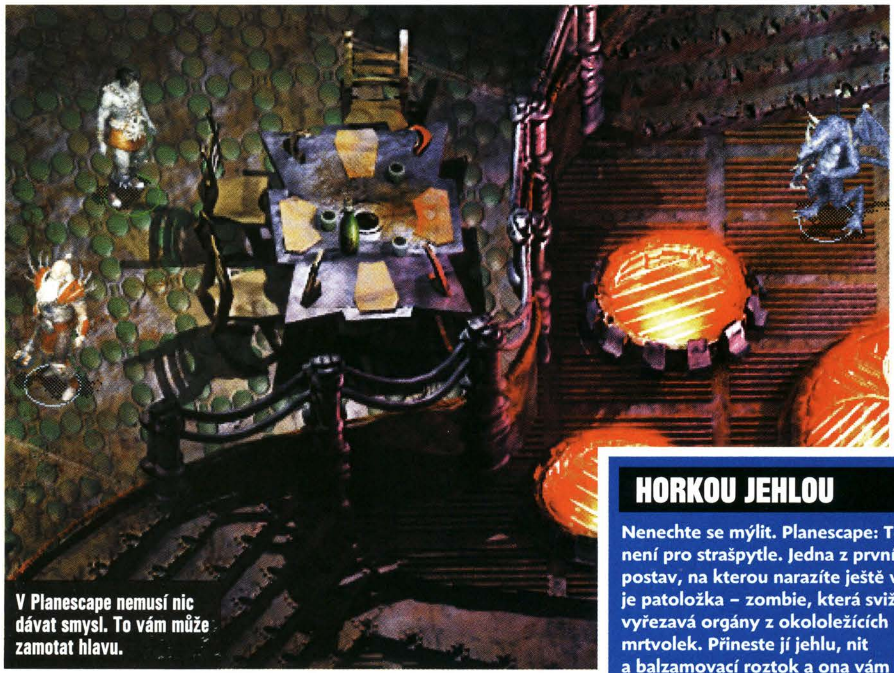
Mučivé čekání je téměř za námi.

ROSS ATHERTON





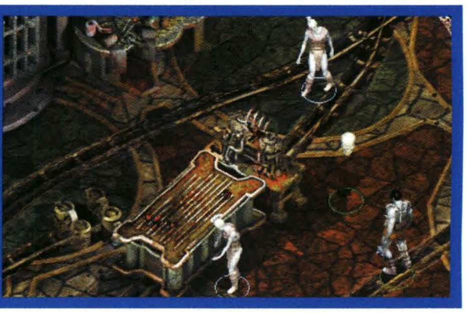
(Nahoře) Jako v Baldur's Gate – barevné kroužky vás informují, zda je potvůrka nepřátelská.



V Planescape nemusí nic dávat smysl. To vám může zamotat hlavu.

HORKOU JEHLOU

Nenechte se mýlit. Planescape: Torment není pro strašpytle. Jedna z prvních postav, na kterou narazíte ještě v márnici, je patoložka – zombie, která svižně vyřezává orgány z okololežících mrtvolek. Přineste jí jehlu, nit a balzamovací roztok a ona vám beze slova zašije rány na zádech. Na závěr se rozpálí a poučí vás, že i v zemi mrtvých se najde trocha času si zadovádět. Do toho!



PLANESCAPE NA PRVNÍ POHLED

Vyvinul: Black Isle

Žánr: RPG

Odhadované minimální požadavky: P166, 32MB RAM

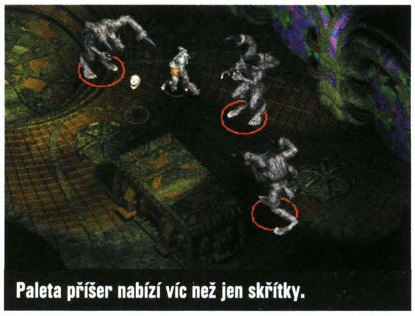
Kontakt: www.planescape-torment.com

Datum vydání: Prosinec

O co jde? Vezmete na sebe úlohu hrdiny v surrealistickém prostředí plném toho nejčernějšího humoru na vlnkách potoků krve.

ZAČÁTEK *Baldur's Gate*, poslední epické RPG od Black Isle, zastihne vašeho hrdinu procházejícího se okolo sluncem zaplaveného zámku, v jehož okolí léčí krávy a vyřizuje různé pochůzky. Pak se to teprve nějak zvrtlo. V *Planescape: Torment* se ale ocitáte přímo ve víru děje. Začínáte v márnici, obklopen mrtvolami a pitevními nástroji, mluvíte s poletující lebkou a čtete si vzkaz, který máte pěkně po ruce – vyrytý na zádech.

Jelikož se vše odehrává ve světě Forgotten Realms a je zde použit engine *Baldur's Gate*, odehrává se akce *Planescape: Torment*... tak nějak... právě tam. V sérii propojených dimenzí, kde neplatí běžné zákony. Planescape. Místo věčné smrti v životě, kde vaše postava (Bezejmenný) začíná hru a kde žila znovu a znovu po tisíciletí.



Paleta příšer nabízí víc než jen skřítky.

Vedle běžných problémů se získáváním znalostí a osvojováním dovedností si vaše postava, jak postupuje dějem, vzpomíná na schopnosti ze svých minulých životů. Skutečnost, že si postavu nemůžete zvolit, činí z *Planescape* křížence mezi japonskými a západními RPG. Ovládáte předem danou postavu, ale s jejím vývojem si pohráváte podle libosti. Třeba se to bude líbit všem fanouškům RPG.

Bezpochyby má *Planescape* nejsurrealističtější, nejpodmanivější, nejbizarnější a nejstresujícnější atmosféru, jakou jsme po dlouhé době viděli. Prvky *Diabla, Grim Fandanga* a *Falloutu 2* dohromady stupňují strach, hnus, ale i zábavu. Silné osobnosti obyvatel světa a postav, které se k vám ve hře přidají, zaručují, že akce i zápletka bude zajímavá a překvapivá. Každý má své povinnosti a vy budete muset najít rovnováhu, abyste každého uspokojili a při tom dosáhli – uhádli jste – objevení sebe sama.

Pravděpodobně nejnáročnějším prvkem *Planescape* bude kombinování informací a úkolů, které na vás hra nahrne. Jste na tom stejně jako váš hrdina, který se probudí na neznámém místě a k přežití si musí pomoci sám. *Planescape* přináší výrazné zlepšení proti dosavadním RPG, které byly zkrátka příliš snadné. Je to prostě opravdu chutná RPG parádička, která vám ukrátí letošní dlouhé zimní večery.

PCG

I V ZEMI MRTVÝCH SE NAJDE ČAS SI TROCHU ZADOVÁDĚT – TŘEBA SE ZOMBIÍ NA PATOLOGII.

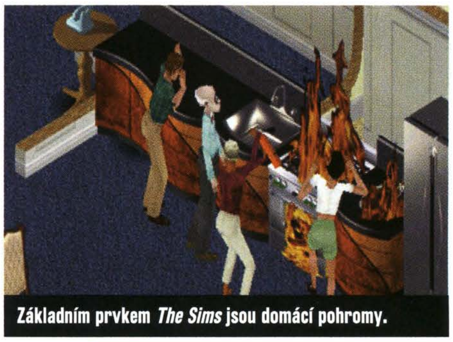
UŽ BRZY!

Recenzovatelná verze *Planescape: Torment* by měla dorazit do redakce včas pro další číslo.

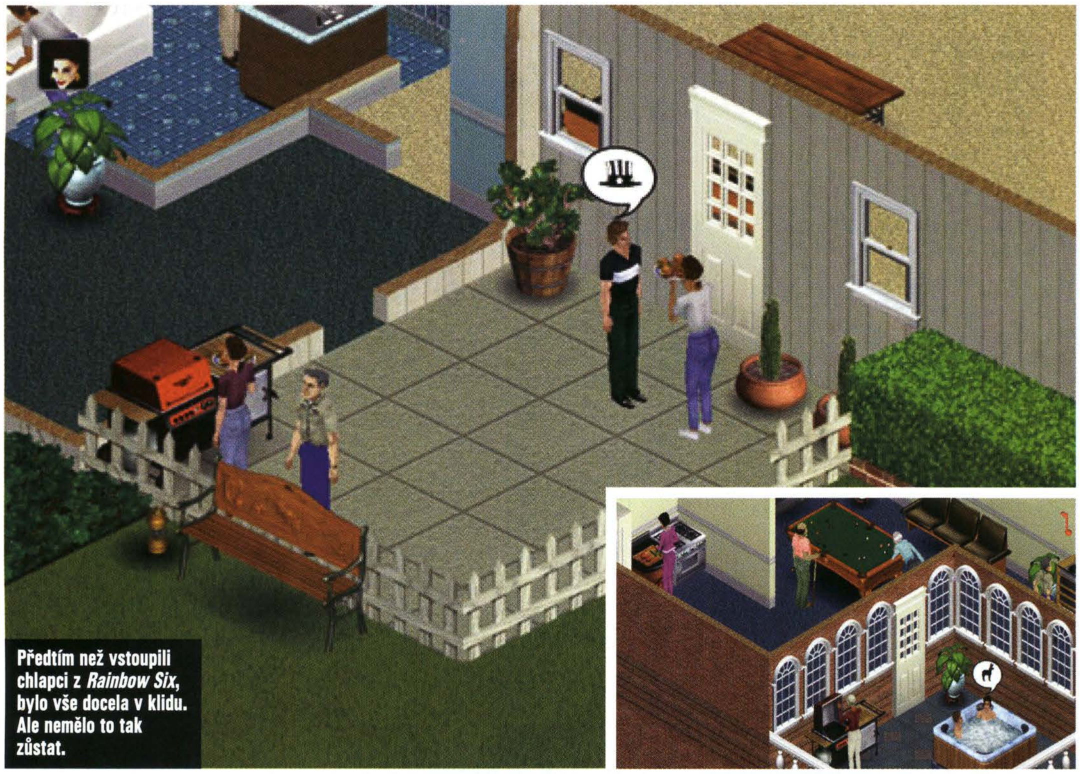
THE SIMS

Život v počítači pro nové tisíciletí?

KIERON GILLEN



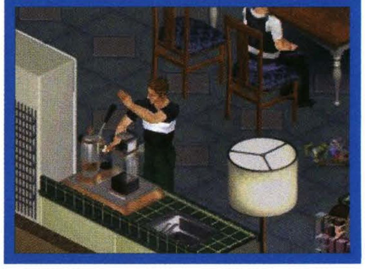
Základním prvkem *The Sims* jsou domácí pohromy.

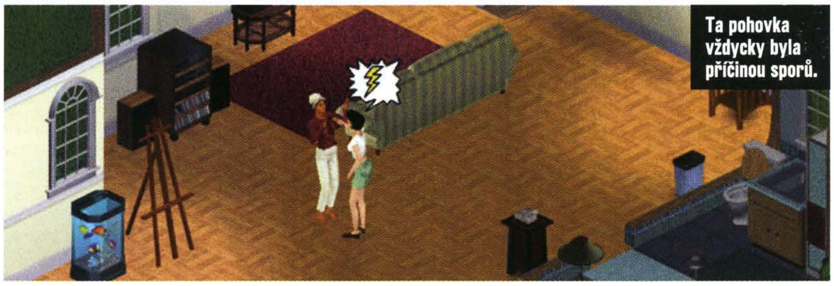


Předtím než vstoupili chlapci z *Rainbow Six*, bylo vše docela v klidu. Ale nemělo to tak zůstat.

JAKÁ JE LIBO IDENTITA?

Dříve než si vyberete svůj domov, musíte si určit svou roli. To uděláte tak, že si projdete šest nabízených charakterových rysů, z nichž si zvolíte ten, který vám bude připadat nejatraktivnější. Záleží jen na vás, budete-li nešikovní, nebo zruční, líní, nebo aktivní, vážní, nebo hraví, nevrlí, nebo milí a sobečtí, nebo šlechetní. Těšíme se, až budeme simulovat různé povahy hráčů pro naši recenzi. Nízkému stupni zručnosti Marka Owena a Fishovu bohémství samozřejmě dáme přednost.





Ta pohovka vždycky byla příčinou sporů.

JE docela pravděpodobné, že *The Sims* bude nejlepší hrou jara – anebo také tou nejhorší. Už teď o ní debatujeme. V podstatě je to *SimCity* převedené do osobní roviny s tím rozdílem, že neřídíte město, ale dům. Generujete vybrané postavy, o které se staráte. Nejprve jim stavíte, zařizujete a jinak zušlechťujete jejich domov. A pak už se nesnažíte o víc, než jak je učinit úspěšnými, šťastnými, bohatými a zajistit jim také plnohodnotný sexuální život. Realistickým pojetím je to hra nepochybně úžasná.

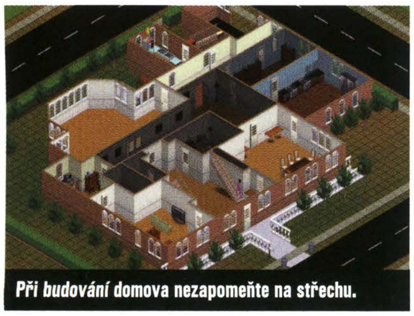
> **JE TO SIMCITY PŘEVEDENÉ DO OSOBNÍ ROVINY S TÍM ROZDÍLEM, ŽE NEŘÍDÍTE MĚSTO, ALE DŮM.**

The Sims se v podstatě ztotožňuje s lidskou přirozeností. Určité hmotné věci jsou zde dané, ale představivosti se meze nekladou. Hráč může vtisknout svým fantaziím osobitý rukopis a vlastní inteligenci, jejímž prostřednictvím nachází k postavě hlubší vztah a stává se k ní vnímavějším.

Pro komunikaci vašich postaviček slouží ve hře komiksová bublina s různými ikonami. Uveďme příklad: Rozmlouvající postavy na večírku pojednou zmlknou, protože se nad nimi objevila bublina s obrázkem Abrahama Lincolna. Ikona vám tím naznačuje, že během rozhovoru vašich postav na politické téma došlo k nějakému faux pas. V ten okamžik vám nezbývá než diplomaticky zjistit jeho příčinu.

Své hrdiny můžete samozřejmě nechat vegetovat jen jejich vlastním životem. Mnohem lepší je ale naplánovat jim nějaké vyšší a užitečné cíle. I když třeba nikdy nespatříte jejich kancelář, jejich práce a povolání tvoří velmi důležitý prvek hry. K profesní kariéře máte možnost využít hned několik z celkem deseti volitelných cestiček.

Celá hra je ale především zaměřena na domácnost. Svým postavám byste měli zajistit pohodu a štěstí, které jim budou motivací pro jejich úspěch na pracovišti. PCG



Při budování domova nezapomeňte na střechu.

THE SIMS NA PRVNÍ POHLED

Vyvinul: Maxis

Žánr: simulace

Odhadované minimální požadavky: P166, 32MB RAM

Kontakt: www.simcity.com/thesims/

Datum vydání: Únor

O co jde: Únik z reálného života do jiného reálného života.

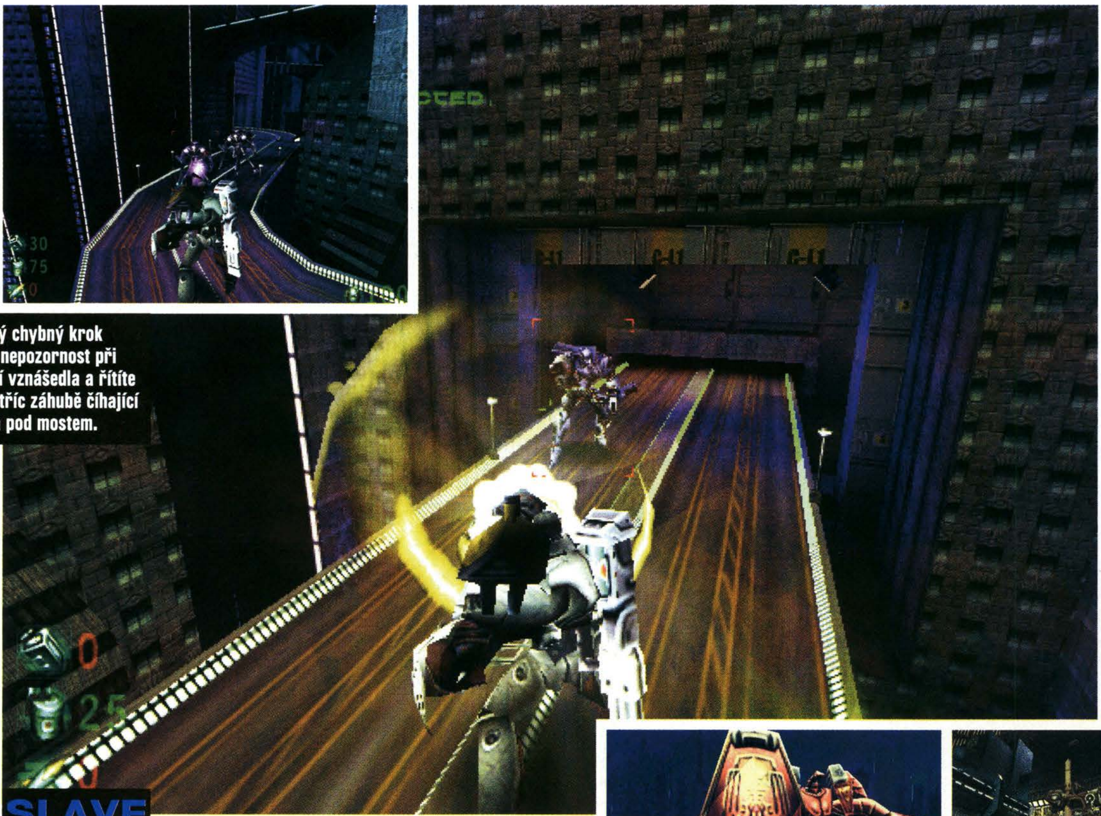
UŽ BRZY...

Snad budeme brzy mít recenzovatelnou verzi *The Sims*, oh, možná už v únorovém čísle!

SLAVE ZERO

Žádný robot od dob *Metal Myckey* neposkytoval takovou zábavu.

MATTHEW PIERCE



Jediný chybný krok nebo nepozornost při řízení vznášedla a řítíte se vstříc záhubě číhající třeba pod mostem.

HLAVNĚ OPATRNĚ!

Nesmírná výška robotů v *Slave Zero* propůjčuje téhle střílečce určitou přitažlivost, která v jiných chybí, snad až na *Shogo: MAD* a sérii s tématem *Mech*. Obrovití, rachotící roboti disponují rozsáhlým arzenálem, ale spoustu škody mohou nadělat i pokud nedávají pozor, kam šlápnou. Auta, dodávky a celé prostředí může být rozdrceno na prach jejich ocelovým platfusem, čímž za nimi vzniknou úctyhodná ocelová jatka. Dodávají nový rozměr úsloví „slon v porcelánu“.

SLAVE ZERO NA PRVNÍ POHLED

Vydavatel: Infogrames

Vyvinul: Accolade

Žánr: Akční adventura

Odhadované minimální požadavky: PII 266, 32MB RAM, 3D karta

Kontakt: www.slavezero.com

Datum vydání: Prosinec

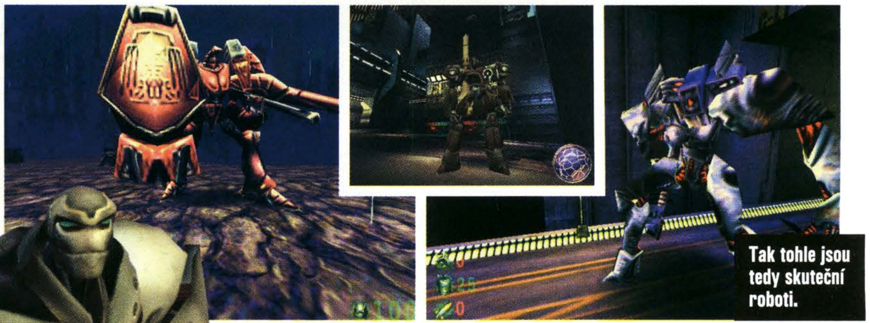
O co jde: Velkoryse pojatá střílečka, kde robot střílí roboty v postapokalyptickém městě jako vystřiženém z *Blade Runnera*.

PUSŤTE z hlavy myšlenky na prototyp vesmírného plavidla od Boba Fatta. *Slave Zero* je totiž střílečka s designem animovaného filmu, připomínající nedobré spojení *Shogo* a *MechWarrior 3*. *ShogoWarrior 3*, dalo by se říci. Nebo třeba *Mechogo... (sklapni Ede)*.

Snažení Accolade přineslo několik hezkých překvapení. Na rozdíl od pěkných, ale prázdných úrovní *Shogo: MAD* kypí *Slave Zero* životem. Chodci kráčejí po postapokalyptických chodnících, zatímco auta a dodávky kolem hrkají po svých denních trasách. Tedy dokud se na scéně neobjevíte vy a nerozmačkáte je na kaši. Vašimi úhlavními nepřáteli jsou obludní roboti, kteří jsou schopní vyskočit na vysoké domy, poletovat kolem s jetpacky na zádech a šplhat na mrakodrapy jako King Kong. Téměř vše ve *Slave Zero* je ale interaktivní, takže zvednutí človíčka nebo auta a jeho vržení na nejbližšího nepřátelského robota je nejenom možné, ale pro úspěch nezbytné.

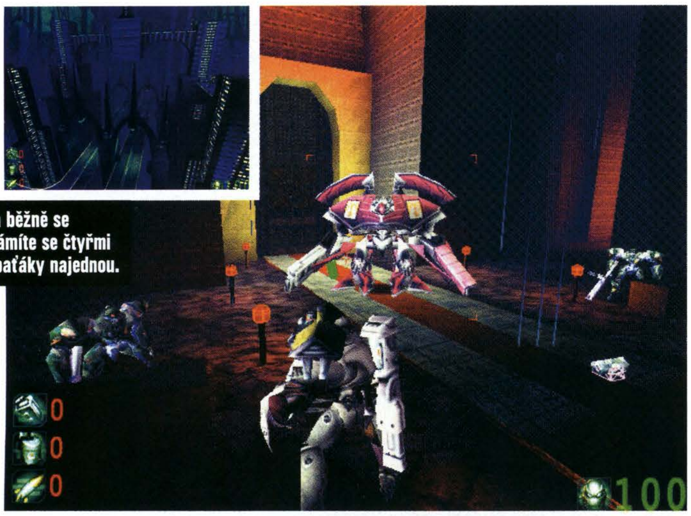
Příběh je vpravdě prostý: totalitářský uzurpátor se snaží zmocnit vlády nad futuristickým městem – hledají se pouze moralističtí, v kovu odění, biomechaničtí... prostě VY. Nehledě na líbivý příběh vám neonem zářící město skýtá ideální prostor pro vyhlazovací orgie. Hra používá grafický engine Ecstasy, který dobře vykresluje interiéry i exteriéry a vy se jimi prodíráte v šestnácti nesplnitelných misích a utkáte se s každým, kdo se namane.

Krátké, do hry vložené scény, vás informují o dalších cílech misí, z nichž některé se zdají nerealizovatelné. Ale třeba zaměření palby na budovy vám vytvoří zkratky při pohybu městem. Pokud je mrakodrap moc vysoký na přelézání, střílejte do něj tak dlouho, dokud z něj není hromada sutin. Primární a sekundární



Tak tohle jsou tedy skuteční roboti.

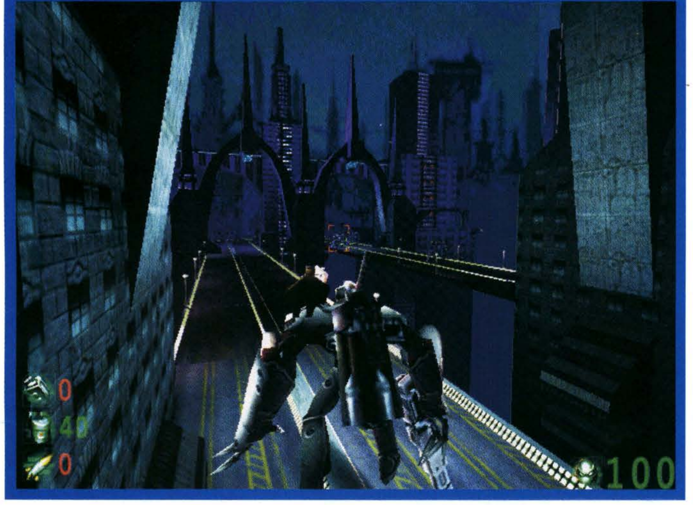
Ulice jsou nebezpečným místem pro mladého robota.



Zcela běžně se seznámíte se čtyřmi sympaťáky najednou.

DRŽTE SI JE OD TĚLA

Strašlivá přesila nepřátel vás může dostat do neřešitelné situace, takže nejlepší strategií je sejmout nepřítele z bezpečné vzdálenosti. V tom vám prokážou řízené střely neocenitelnou službu – háček je v tom, že je nejdříve musíte dobře zaměřit. Nicméně jakmile se něco ocitne ve vašem červeném zaměřovacím kříži, není úniku. Ještě lepší prožitek vás čeká, pokud vypálíte několik řízených střel na budovu, za kterou se skrývá nepřítel. Budova se po zásazích zhroutí a cesta k vítězství je volná.

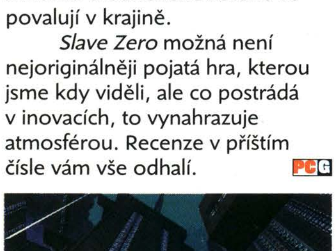


VÝJIMEČNÝ ZÁŽITEK POSKYTUJÍ PŘEDEVŠÍM VZDUŠNÉ SOUBOJE.

mod zbraní zvyšují palebnou sílu. Tepelně naváděné střely a rychlopalné kanony doplňují standardní výběr kulometů a laserů.

Co ale činí ze *Slave Zero* výjimečný zážitek, jsou vzdušné souboje. Vy (i vaši nepřátelé) jste vybaveni vznášedly, která vám umožňují vrhnout se kterýmkoli směrem. Většina boje se tak odehrává baletním, dokonce až zpomaleným způsobem, kdy proplouváte nad městem vykresleným do úžasných detailů, kroužíte bokem kolem nepřítele a budovy se kácejí v ohromných explozích. Miniaturní autíčka vybuchují nebo legračně sjíždějí do zlomů pobořených dálnic, Zatímco monstrózní bedny s municí a odhozené zbraně se povalují v krajině.

Slave Zero možná není nejoriginálněji pojatá hra, kterou jsme kdy viděli, ale co postrádá v inovacích, to vynahrazuje atmosférou. Recenze v příštím čísle vám vše odhalí.



Až obloha je hranicí rozsáhlých scenérií Slave Zero.

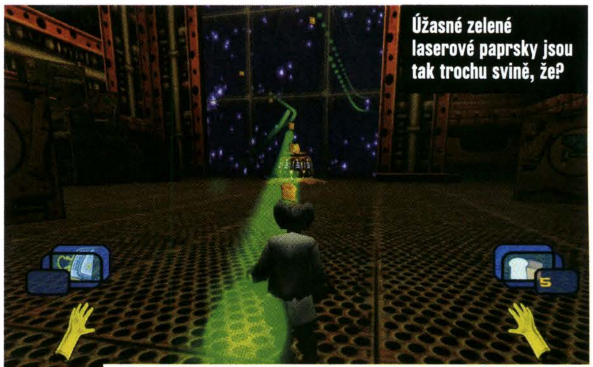
THE NOMAD SOUL
Kdo jsi byl včera večer?
Obsahuje původní soundtrack Davida Bowieho a Reevese Gabrelse.
quanticdream
EIDOS INTERACTIVE
Bohemia Interactive

© 1999 Eidos. Všechna práva vyhrazena.
V ČR vydává a distribuuje
BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o.,
Naskové 3, 150 00 Praha 5,
tel.: (02) 5718 9511-14, fax: (02) 5718 9510
www.bohemiainteractive.cz,
e-mail: prodej@bohemiainteractive.cz

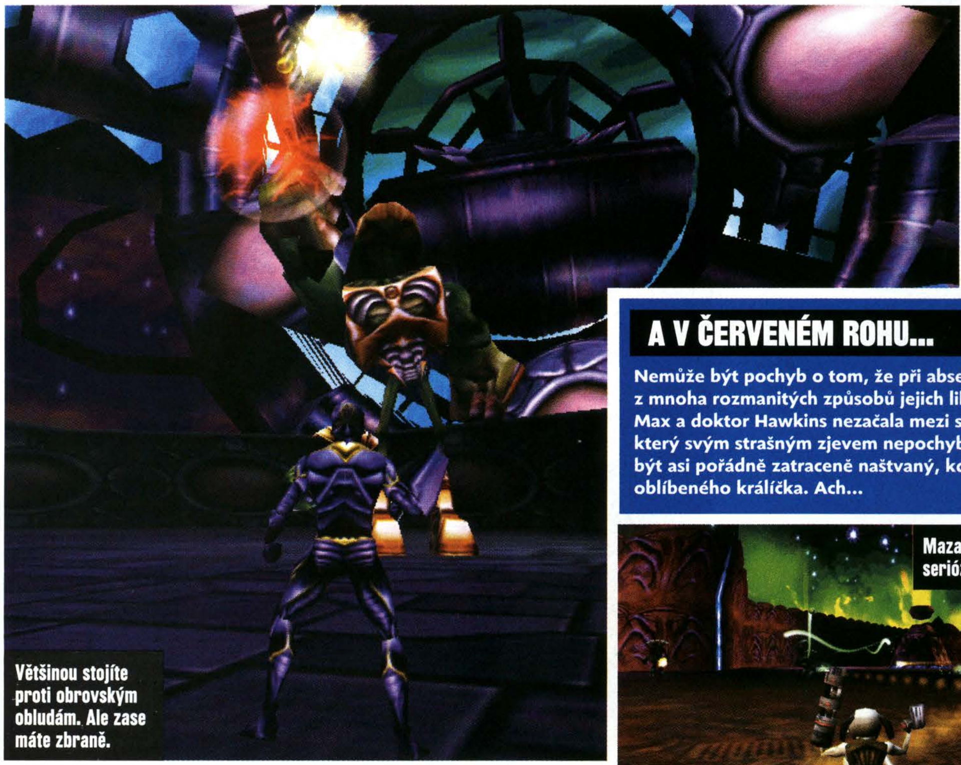
MDK 2

Šílenství z pohledu třetí osoby a v plošinovém stylu na PC je zpět.

KIERON GILLEN



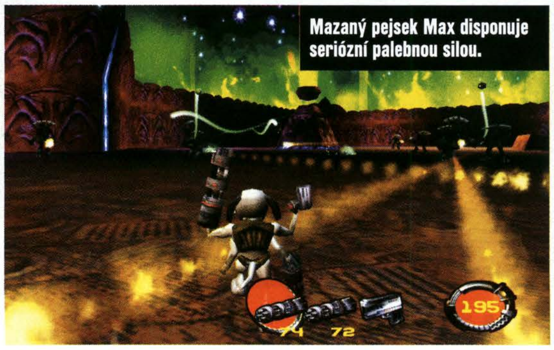
Úžasné zelené laserové paprsky jsou tak trochu svině, že?



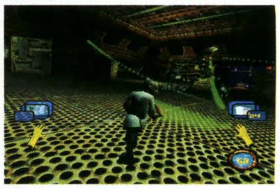
Většinou stojíte proti obrovským obludám. Ale zase máte zbraně.

A V ČERVENÉM ROHU...

Nemůže být pochyb o tom, že při absenci nepřátel by vám v *MDK 2* asi chybělo vzrušení z mnoha rozmanitých způsobů jejich likvidace. Tedy v případě, že by se třeba trojice Kurt, Max a doktor Hawkins nezačala mezi sebou navzájem zabíjet. Proto je tu ten velký maník, který svým strašným zjevem nepochybně vzbudí náležitý dojem obávaného nepřítele. Musí být asi pořádně zatraceně naštvaný, když má takový pracky, že si ani nemůže pohladit svého oblíbeného králíčka. Ach...



Mazaný pejsek Max disponuje seriózní palebnou silou.



MDK 2
NA PRVNÍ POHLED

Vyvinul: Black Isle

Vydavatel: Sierra

Žánr: Akční strategie

Odhadované minimální požadavky: P200, 32MB RAM, 3D card

Kontakt: www.bioware.com

Datum vydání: Duben

O co jde: Jedna z originálních her se vrací se třemi postavami a s větším množstvím rozpustilého humoru.

***MDK*. Klasika přijatá nadšeně kritikou, ale s mizerným komerčním ohlasem a špatným prodejem. Bla, bla... Pojďme se bavit o budoucnosti.**

Největší změnou od originálního *MDK* je více účinkujících postav. Natrhnout triko vetřelcům a vyprovodit je do vesmírných dálek, odkud se vyrojili, se pro tentokrát budou snažit hned tři postavy.

První z trojky je hvězda originálního *MDK* Kurt Hectic. I když byl už v jedničce poměrně stabilní postavou, přece jen doznal ještě pár změn navíc. Svým plížením a mimořádným talentem ostřelovače zůstává pro své nepřátele stále hodně nebezpečným. Neboť nejenom pamětníci si vzpomenou, že i když se zoomovací zaměřovače a sniperky objevují skoro v každé hře, byla to právě *MDK*, ve které jste dostali atraktivní příležitost sejmout nepřítele na míle daleko. Ve hře proto nechybí sekvence, kde Kurt akrobaticky proniká na strategicky položená místa, ze kterých si bere na mušku hordy svých pronásledovatelů.

MAX MÁ JOHN-WOO MÓD, VE KTERÉM MŮŽE STŘÍLET ZE ČTYŘ ZBRANÍ RŮZNÝCH VELIKOSTÍ.

Jeho protikladem je robotický, šestinohý semihumanoidní pes Max, který své nepřátele dokáže uložit k ledu ve velkém stylu. K tomu s oblibou používá především dvojitý John-Woo mód, ve kterém může současně střílet ze čtyř zbraní jakékoli – zdůrazňuji jakékoli – velikosti. Poté, co se vrhne mezi vetřelce, si můžete při počítání mrtvol opakovat aritmetiku. Je příčinou, proč váš respekt náhle vzroste. Nakonec tu máme prototyp šíleného vynálezce. Dr. Fluke Hawkins je posedlý vyráběním zbraní z nejrůznějších starých krámů, často se jen tak povalujících kolem. Akci tohle dodává nádech „A-týmu". Dojem z experimentujícího podivína umocňují velké zlaté řetězy a poněkud ulítlý účes.

Dosud byl výsledný dojem z pokusů zpříjemnit hráčům život a náležitě je pobavit ovládáním několika postav s různými charaktery nepříliš uspokojivý a poněkud zmatený. Jak však nedávno ukázal *Aliens versus Predator*, může to být velmi dobrý zážitek. Snaha *MDK* se prozatím jeví jako chvályhodná, ale zdali její druhé pokračování bude své největší konkurenty úspěšně následovat, to teprve uvidíme. PCG

HOŘKÉ LÉTO 2
NAMLUVIL Z. IZER
MAJER SE VRACÍ ANEB DIVOKÁ ČESKÁ WESTERNOVÁ ADVENTURA, JAKO KDYŽ STŘELÍ....
JRC
Bohemia Interactive

© 1999 JRC. Všechna práva vyhrazena.
V ČR vydává a distribuuje
BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o.,
Naskové 3, 150 00 Praha 5,
tel.: (02) 5718 9511-14, fax: (02) 5718 9510
www.bohemiainteractive.cz,
e-mail: prodej@bohemiainteractive.cz

HYPERCORE

OUT OF DIMENSION

3x CD ROM
599,- kč
Bohemia Interactive
ZIMA SOFTWARE

Nejlepší akční hra ve svém žánru a vy budete při tom!!

HYPERCORE je akční arkáda, která obsahuje dokonalou 3Dgrafiku spojenou s nejdynamičtější akcí, jaká kdy byla vidět na obrazovkách počítačů. Je to hra, při které se nejen výborně pobavíte, ale také si perfektně procvičíte postřeh a taktické myšlení.

Kdo si nezakoupí hru HYPERCORE

- nepozná pocit uspokojení z právě dokončené mise
- nezažij strhující akci ve 24odlišných úrovní
- nebude se moci zúčastnit soutěže o skvělé ceny

Hraj HYPERCORE a vyhraj 40.000,- kč

Ten, kdo do 10. 2. 2000 dokončí hru s nejlepším skore, vyhraje PC sestavu za 40.000,- kč. Druhý nejlepší vyhraje skvělou graf.kartu a třetí od nás dostane balík všech našich her (Mutarium, Signus, Polda 1 a 2). 4. - 20. vyhraje tričko s barevným emblémem HC. Další informace najdete na přiloženém letáku v balení HC.

Objednáte-li si HYPERCORE do 31. 12. 1999 přímo na adrese ZIMA SOFTWARE, obdržíte ke hře zdarma tričko s emblémem HC.

(Poštovné a balné se do konce roku neúčtuje)

V ČR distribuje
BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o.,
Naskové 3, 150 00 Praha 5,
tel.: (02) 5718 9511-14, fax: (02) 5718 9510
www.bohemiainteractive.cz,
e-mail: prodej@bohemiainteractive.cz

Pod Turnovskou tratí 18, Praha 9, Hloubětín, 198 00
www. zima-software.cz, e-mail: zimasoft@czn.cz
tel.: 02/58 11 598, zázn.: 02/81866114

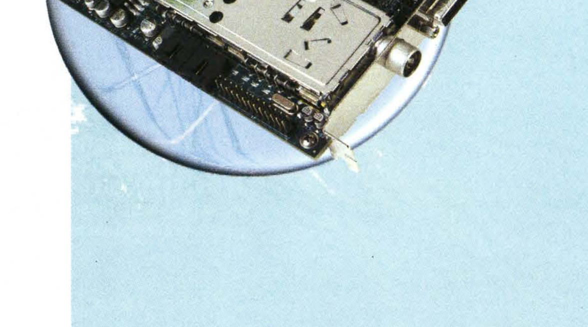
VÁNOCE & AKCELERACE

Akcelerátory od Ježíška.

Dokážete tomu uvěřit? Do kouzla a poezie Vánoc, zdobení jedličky a pojídání cukroví vpadl technický pokrok konce milénia. A svět grafických akcelerátorů bohužel více než zasněžené krajinky Josefa Lady připomíná prostředí akčních filmů z komerční televize. Počítejte s námi obchodní a kódová jména: výbušnina trinitrotoluen (někdy ultrasilná), tajemné kouzlo voodoo předávané z generace na generaci, podivná stvoření z planety Matrox s jednou nebo dvěma hlavami, nové speciální úderné jednotky GeForce a na jaře 2000 si s napalmem zavzpomínáme na Vietnam.

Aby ukázali, jak o nás pečují, výrobci 3D karet teď s koncem roku nadělují několik nových hraček, využívajících nejčerstvější technologie a nejrychlejší křemík. Ale prozatím se zdá, že k takovým malým Vánocům dochází každých šest měsíců, takže by to musel být zázrak, kdybyste potřebovali upgradovat hardware tak často.

Dobrá, už žádné zázraky, protože přišel čas odpovědět na otázky. Porovnání nejnovějších akcelerátorů s nejlépe prodávanými kartami uplynulého roku může přesně říci, co byste měli letos hledat v jehličí pod vánočním stromečkem.



NOVÁČCI

Skupina nejnovějších karet přichází, říká ahoj a řadí se do fronty, abychom je mohli prozkoumat. Jen pěkně vyložte své drivery na stůl.

Zak King
skill
thrust
play
back
uri
0575

***TrickStyle* zobrazený jednou ze špičkových 3D karet. Nejen výborně vypadá, navíc je také rychlý.**

VOODOO 3 3500 TV

3dfx, 10 230 Kč

www.3dfx.com

Poslední z Voodoo 3 trilogie přichází s transparentem To nejlepší nakonec zhruba pět měsíců od začátku seriálu a jako poslední vybavená 3Dfx chipsetem.

Rychlost snad může být teoreticky vyšší, ale nárůst parametrů se neprojevil jako prakticky žádný rozdíl v našich benchmarcích, které jsou spíše zklamáním. Vzpomeňte si na dřívější varovné zjištění, že není téměř žádný znatelný rozdíl mezi modely 2000 a 3000. Takže tak.

Doplňkové možnosti vás mohou zaujmout, ale nechcete přece zaplatit polovinu ceny jenom za ně. Karta se dodává se skutečně působivě vyhlížejícím dlouhým modrým kabelem, na jehož konci je šest barevných konektorů. Účelem této pupeční šňůry je přijímat audio- a videosignál z kompozitních kabelů (například camcorderů nebo hi-fi zařízení) a také posílat signály z vašeho monitoru a zvukové karty opačným směrem, třeba pro laškování s Larou Croftovou na velkém plátně domácího kina.

Karta sama je vybavena také TV tunerem, abyste i při práci mohli nerušeně sledovat Přátele v rohu obrazovky. Problémy mohou v ČR nastat hlavně se zvukem televizního vysílání. Vyplatí se spoléhat na autorizované dovozce a vyptat se prodejce na podrobnosti. Například společnost Abacus problém údajně vyřešila úpravou ovladačů a HW doplňkem. Jinými slovy, až tak moc na ČT 1 v počítači nespoléhejte, ale zkuste to a uvidíte.

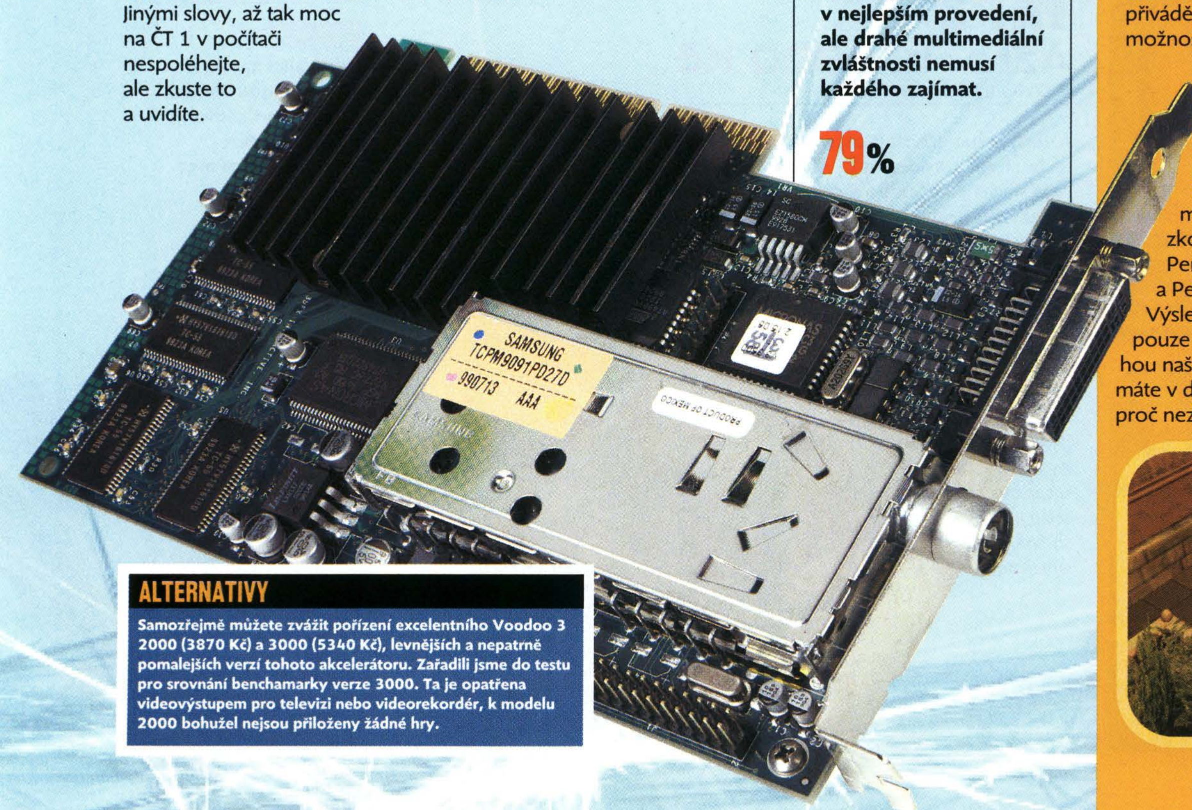
Je potřeba zdůraznit, že Voodoo karty mohou zobrazit pouze 16bitovou 3D grafiku a textury nemohou být větší než 256 na 256 bajtů. Nový high standard přitom je 2048 na 2048 bajtů. Abyste posoudili rozdíl, podívejte se na panel *Vidím to jasně* o stránku dál.

Nicméně model 3500 je rychlá karta, a pokud máte výkonné PC, může být užitečným pomocníkem třeba při editování domácího videa.

VERDIKT:

Velmi rychlá karta v nejlepším provedení, ale drahé multimediální zvláštnosti nemusí každého zajímat.

79%



ALTERNATIVY

Samozřejmě můžete zvážit pořízení excelentního Voodoo 3 2000 (3870 Kč) a 3000 (5340 Kč), levnějších a nepatrně pomalejších verzí tohoto akcelerátoru. Zařadili jsme do testu pro srovnání benchamarky verze 3000. Ta je opatřena videovýstupem pro televizi nebo videorekordér, k modelu 2000 bohužel nejsou přiloženy žádné hry.

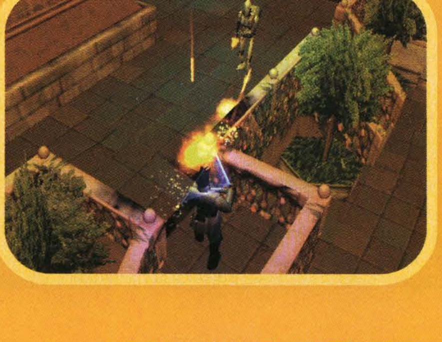
TESTOVÁNÍ

Naše hodnocení je tak přísné, jak jen může být bez toho, aniž nám při něm stačí vyrůst plnovous jako loupežníkům. Použili jsme uznávané výkonnostní testy, abychom zjistili čistou sílu každé karty (3D Mark od Futuremark je jeden z nich), ale také jsme byli zvědaví, jak si karty poradí s hrami.

Osvědčila se kombinace *The Phantom Menace* jako nejjednodušší Direct 3D hra, *Half-Life* (testování na *Quake* enginu) a *Quake III Test*, přivádějící akcelerátory až na samé hranice jejich možností. Vyzkoušeli jsme stupnici různých rozlišení – 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768 a 1280 x 1024 – a dvě různé hloubky barev 16 bitů a 32 bitů (kromě Voodoo karet, které umějí zobrazit jen 16bitové barvy).

Pro získání lepší představy, jak silné by mělo být vaše PC, jsme prováděli zkoumání na dvou různých konfiguracích: Pentium II 300 MHz s 64 MB RAM a Pentium III 450 MHz s 128 MB RAM.

Výsledky, které jsme získali, jsou samozřejmě pouze relativní. Jsou stovky faktorů, které mohou naše výsledky pozměnit. Ale pokud také máte v dosahu některé z testovaných karet, proč nezkusit 3D Mark na vlastním počítači?



CHVÍLE ROZHODNUTÍ

Sečteno, podtrženo… Zde jsou výsledky.

NEJLEPŠÍ DIRECT3D BENCHMARK	PENTIUM III	PENTIUM II
640 x 480	1. Creative Labs 3D Annihilator 2. Matrox Millennium G400 MAX	1. Matrox Millennium G400 MAX 2. 3dfx Voodoo 3 3000
800 x 600	1. 3D Annihilator 2. G400 MAX	1. G400 MAX 2. Voodoo 3 3000
1024 x 768	1. 3D Annihilator 2. 3dfx Voodoo 3 3500	1. G400 MAX 2. Voodoo 3 3000
1280 x 1024	1. 3D Annihilator 2. Voodoo 3 3500	1. G400 MAX 2. Voodoo 3 3000

A ZDE JE NÁŠ HERNÍ TEST

NEJLEPŠÍ KARTA NA HRU...	PENTIUM III	PENTIUM II
QUAKE III	1. TestCreative Labs 3D Annihilator 2. 3dfx Voodoo 3 3500	1. 3dfx Voodoo 3 3500 2. Creative Labs 3D Annihilator
HALF-LIFE	1. 3D Annihilator 2. Voodoo 3 3500	1. Voodoo 3 3500 2. 3D Annihilator
PHANTOM MENACE	1. 3D Annihilator 2. Matrox G400 MAX	1. G400 MAX 2. Aztech Riva TNT 2

RIVA TNT 2

Aztech, 3990 Kč

■ www.aztech.com.sg

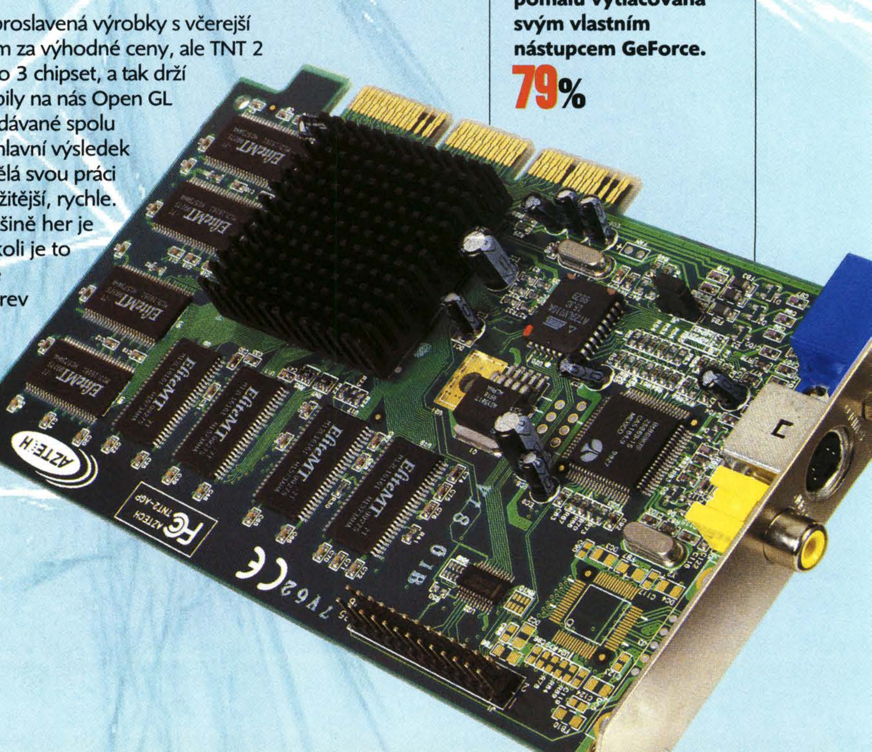
Aztech je společnost proslavená výrobky s včerejší technologií a prodejem za výhodné ceny, ale TNT 2 není starší než Voodoo 3 chipset, a tak drží hlavu vzhůru. Zapůsobily na nás Open GL a DirectX ovladače dodávané spolu s kartou. Pokud je to hlavní výsledek technické podpory, dělá svou práci dobře, a co je nejdůležitější, rychle.

Nicméně ve většině her je Voodoo rychlejší, ačkoli je to částečně dáno tím, že nemá stejný počet barev jako 32bitové TNT 2. Kvalita zobrazení je u tohoto chipu stále velmi slušná. Jsme ohromeni.

VERDIKT:

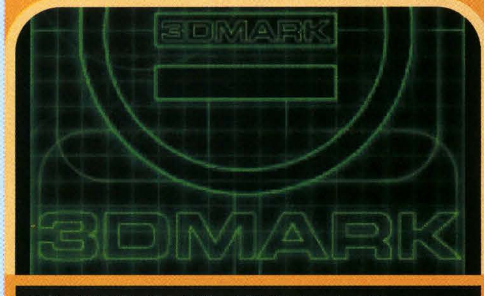
Vynikající karta za rozumnou cenu pomalu vytlačovaná svým vlastním nástupcem GeForce.

79%

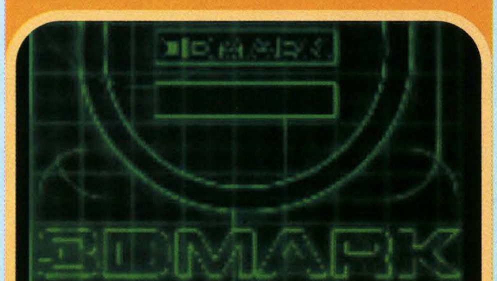


VIDÍM TO JASNĚ

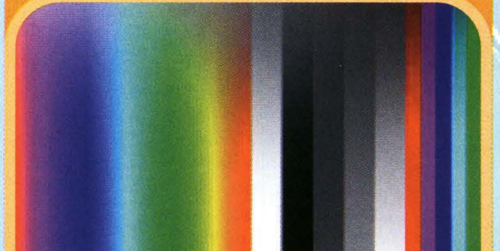
Chcete vidět rozdíly vzniklé texturami s nízkým rozlišením a zobrazením méně barev? Ano, je obtížné se rozhodnout ve světě současných her. To je také důvod, proč ze zkušenosti v některých případech můžeme stále doporučit Voodoo. Ale vizuální porovnání už maluje jiný obraz.



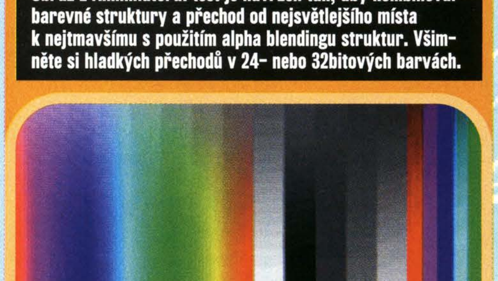
Krásně čisté textury 512 na 512, jak je vykreslil 3D Annihilator od Creative Labs.



Výsledkem omezení velikosti textur u Voodoo 3 na 256 x 256 bajtů jsou ohromné ztráty v detailech. Nové hry začnou brzy používat textur 2048 na 2048, což by znamenalo ztrátu více než 98 % informací.



Obraz z Annihilatoru: test je navržen tak, aby kombinoval barevné struktury a přechod od nejsvětlejšího místa k nejtmavšímu s použitím alpha blendingu struktur. Všimněte si hladkých přechodů v 24- nebo 32bitových barvách.



Ale Voodoo karty nemají dost barev, aby ukázaly každý odstín a nuanci, která je potřeba. Jsou jasně zřetelné pruhy v přechodech světel a také prolínání barev není plynulé bez skoků.

3D BLASTER ANNIHILATION

Creative Labs, 12 060 Kč

■ www.cle.creaf.com

Uvítejme prvního vyslance čtvrté generace karet! Kruciš, nVidia jsou pilné včeličky, když nám stihly dát během posledních dvanácti měsíců ještě Rivu TNT a TNT 2. Chip GeForce, pohánějící tohle monstrum, však umí víc než jen zvýšit hrubou sílu a rychlost.

Srdcem akcelerátoru je něco, čemu nVidia říká GPU (Graphic Processing Unit). Což znamená – teoreticky –, že karta je nezávislá na procesoru počítače. Základem koncepce je, že GPU bude obstarávat veškeré zobrazení a osvětlení potřebné pro scénu, zatímco současné karty se o výpočet grafiky dělí s procesorem počítače.

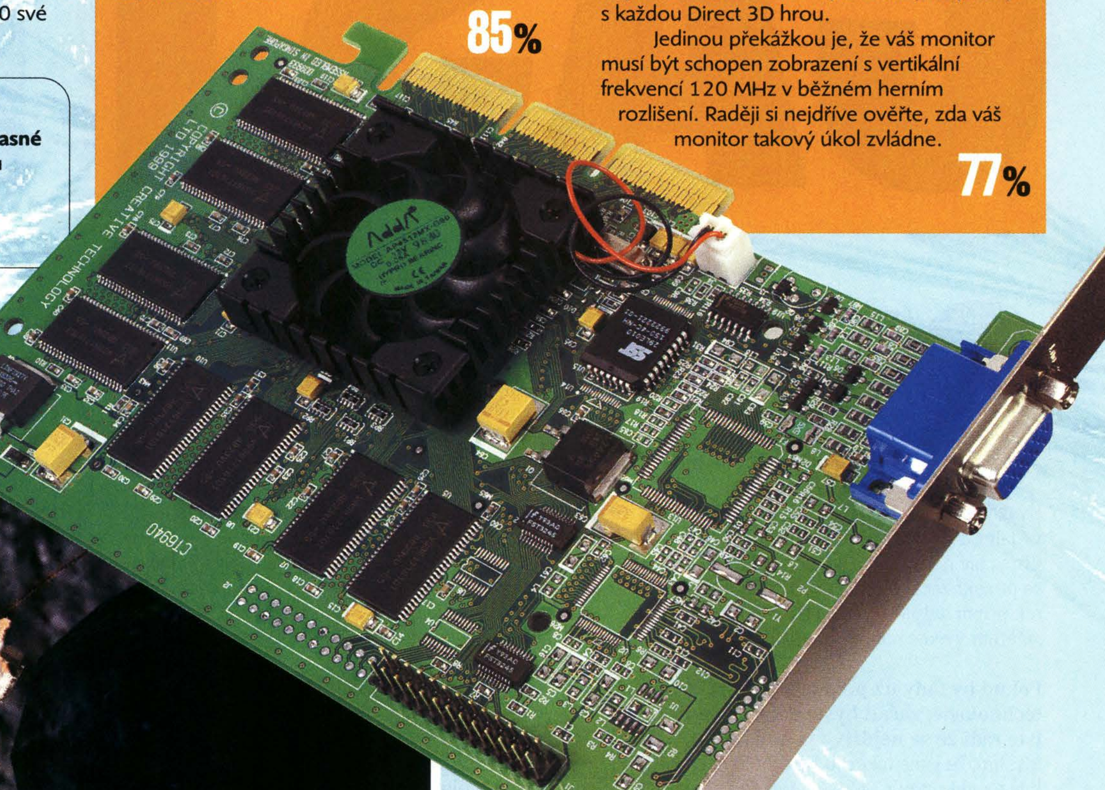
Samozřejmě, pravda je taková, že vždy budete potřebovat silné PC k vybudování detailního 3D světa, ale Annihilator urazil kus cesty k odlehčení vašeho procesoru. Využito je mnoho možností DirectX 7, jako Cube Enviroment Mapping pro ultradetailní a přesné reflexy nebo Vertex Blending, odstraňující spáry na hranicích polygonů. Hry musí být napsané speciálně pro DirectX 7, aby získaly výhody nových vlastností a procesů zpracovávaných v GPU. Starší programy budou potřebovat doplňkové patche.

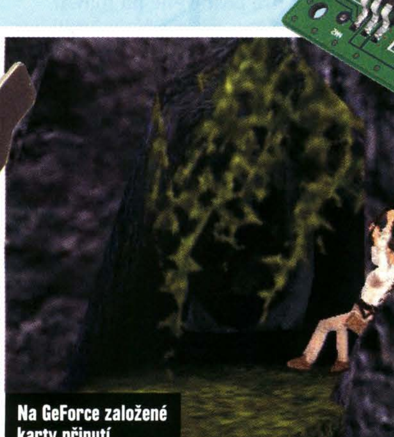
Nicméně Creative je tu první s kartou mířící do budoucnosti, distribuovanou s novou 3D hrou Evolva. Je téměř jisté, že bude v roce 2000 užitečné získat pro herní start výhodu čerstvých grafických lahůdek, ale zatím se zdá Annihilator trochu drahý. Lepší srovnání přijde až za pár měsíců. 3Dfx čerstvě oznámila na jaro 2000 své nové karty Voodoo 4 a 5.

VERDIKT:

Mimořádně rychlá nová karta, ale současné hry ji prozatím stavějí na startovní čáru s Matroxem a 3Dfx akcelerátory.

86%

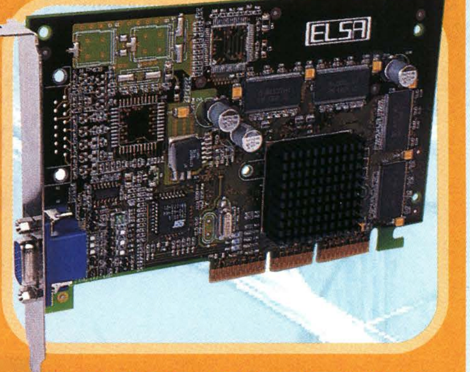




Na GeForce založené karty přinutí nejnovější hry – jako *Indiana Jones* – doslova létat.

ZKUŠENÍ BORCI

Dřívější horké novinky pomalu chladnou, ale nemíní se vzdát bez boje.



G400 MAX

Matrox, 8480 Kč

Úhledně zabalenou, extrémně rychlou G400 MAX sráží k zemi jen nevýrazné OpenGL ovladače (naštěstí jsme slyšeli, že už se pracuje na nových). Dejte téhle kartě složitou Direct 3D hru a prostě letí. O co by se za nehet vešlo pomalejší verze, známá jako G400, je k dispozici za 6490 Kč.

Jednou z výhod této karty je, že může „krmit" videosignálem dva samostatné displeje včetně kombinace monitor a TV přijímač. Rovněž podporuje nádherný hardwarový bump-mapping, který se začíná stále častěji objevovat v hrách.

85%

ERAZOR II TNT 128

Elsa, 4120 Kč

(s 3D brýlemi)

Základní model od Elsy je na absolutní špičku už trochu moc starý, ale výkonnost originálního Riva TNT chipu od nVidia je stále dostatečná. Její největší předností je nízká cena, zejména když uvážíte, že tak získáte rovněž brýle pro simulaci prostorového vidění.

Pod názvem 3D Revelator se skrývají speciální brýle s miniaturními LCD displeji namísto skel. Jejich střídavé zatmívání je synchronizováno s blikáním obrazu na monitoru. Výsledek je pozoruhodný, zejména když si uvědomíme, že vybavení spolupracuje s každou Direct 3D hrou.

Jedinou překážkou je, že váš monitor musí být schopen zobrazení s vertikální frekvencí 120 MHz v běžném herním rozlišení. Raději si nejdříve ověřte, zda váš monitor takový úkol zvládne.

77%

V dobách, kdy se ještě daly dělat takové věci, založil s Brettem Sperrym Westwood Studios v Las Vegas. Od těch dob je jeho jméno spojováno s mnoha slavnými hrami: od žánru definujíchoí *Dunu 2* přes sérii *Command & Conquer* až po divnou adventuru *Blade Runner*. Mezitím vydělal miliony odprodejem podílů do Electronic Arts. A teď se chce pustit do akční hry.

LOUIS CASTLE

OWAIN BENNALLACK

O nejnovějším titulu Westwoodu, hře *Renegade*, se hodně mluvilo na posledním European Computer Trade Show. Bylo to překvapení, vypadalo to, že hra vznikla z ničeho, že spadla z nebe. Jak dlouho jste na ní vlastně pracovali?
Uvažovali jsme o ní od chvíle, kdy jsme v roce 1995 vydali *C&C*. Vyzkoušeli jsme dvě externí vývojářské firmy, ale nebyli jsme spokojeni se směrem, kterým se projekt začal ubírat. Teď už na tom děláme druhý rok přímo tady ve Westwood Studios a jsme se směrem vývoje naprosto spokojeni.

Pokud by tady už před lety byla výkoná technologie, začali byste dělat tuhle hru, nebo jste rádi že se nejdřív vyvinul vesmír *C&C*?
Myslím, že jsme takovou hru chtěli dělat od chvíle, kdy vznikl první *C&C*. Jsem rád že se mezitím zdokonalila technologie, ale nemyslím si, že by technologie nebo její nedostatek mohly zabránit vzniku dobré hry.

Ale proč vznikla zrovna tahle? Co na je na ní pro hráče tak zajímavého?
Fanoušci *C&C* si nejspíš oblíbí podobnost se světem *C&C*. Je to úžasný pocit procházet se mezi základnami a vidět všechno z normální lidské perspektivy. Akční hráči si asi oblíbí velkou flexibilitu strategie, taktiky a herních prostředí. Nic takového v akčním žánru ještě nebylo.

Už máte hotové mise? Jaká je vaše nejoblíbenější – abychom měli nějakou představu, co můžeme očekávat.
Žádná mise ještě není dokončena k naší úplné spokojenosti, ale nejvíc mě vzrušuje možnost infiltrovat základny NOD a způsobovat spoustu nejrůznějších problémů, které se projeví ve chvíli, kdy síly GDI podniknou do základny invazi. Ale právě ta možnost být klíčovou součástí většího schématu ještě není tak dokonalá, jak by mohla být.

Myslíte si, že skalní fanoušci *C&C* mají nějaký důvod k obavám, že už se jim ve Westwoodu nebudete po takové změně věnovat stejně jako předtím?
Tým vyvíjející *Renegade* je v plném běhu víc než dva roky. Jsme samostatný tým, ale pracujeme bok po boku s týmem zdokonalujícím dál strategie v reálném čase. Věřím, že *Renegade* opravdu bude mít dopad na vesmír *C&C*, ale oni už pracují na páté hře, a my jsme svou první akční hru ještě ani nedodělali!

Je váš příklon ke hře postavené na hlavní postavě nedobrovolnou odpovědí na problémy s komercionalizací strategií v reálném čase, jakou je právě *C&C*?
Určitě to svůj význam má, ale hlavním motivem pro *Renegade* byla a stále je možnost projít v první osobě misi komanda z *C&C*. Do toho se člověk prostě zamiluje!

Proč jste vyvinuli vlastní 3D engine?
Porovnávali jsme komerční enginy a zjistili jsme, že žádný z nich neumožňuje používat velké otevřené prostory a fyzikální zákonitosti přesně toho druhu, který by se nám líbil nejvíc. Náš engine možná není nějak výrazně lepší než ty ostatní, ale je vyladěn tak, aby zcela odpovídal našim potřebám. Ačkoli ve skutečnosti jsem přesvědčen, že chlápci v ID-software a v ostatních firmách s velkými zkušenostmi v tomto oboru by nás mohli naučit spoustu věcí o zobrazování 3D v reálném čase. Hej, Johne, chtěl bys přijet do Westwoodu a pomoct nám? No nic, to byl jen vtip.

⇨

CO JE TO ZA ĎÁBLA...

LOUIS CASTLE

- **Pracuje v:** Westwood
- **Minulost:** Byl ve Westwoodu už od samého začátku, kdy společně s Brettem Sperrym založili společnost. Jeho magické prsty se dotkly každé hry, kterou udělali.
- **Předchozí hry:** *Dune 2*, série *Legend of Kyrandia*, všechny díly a doplňky *Command and Conquer*, *Recoil* a série *Lands of Lore*.
- **Momentálně pracuje na:** *Command and Conquer: Renegade*.

Rozhovor

Nikdo by nechtěl dostat úplně odlišný produkt, když si kupuje další díl série, kterou si oblíbil. Pokud bychom chtěli všechno změnit, spousta našich fanoušků by se pěkně naštvala a měla by pravdu.

↪ *Quake* se potkává s *C&C* – to zní jako nějaká pohádková romantická zápletka! Ale vy jste zřetelně zaměřeni víc na vnější otevřený prostor – jaké speciální požadavky takové zaměření klade? Pracuje 3D engine *Renegade* s funkcí LOD *(level of detail – víceúrovňové rozlišení detailů)*?
Ano. Dokážeme udělat místní úroveň rozlišení a pracujeme na progresivních LOD systémech s povrchy vyššího řádu. Zatím to nevypadá, že by první verze *Renegade* nutně potřebovala tohle progresivní řešení. Nejpohodovější část enginu je ta, která umožňuje renderovat v reálném čase cokoli, co jsme předtím vymodelovali v Maxu. Když k tomu přidáte fyziku, 3D pohyb a systém pro detekci kolizí mezi objekty, dává nám to velkou svobodu, jak naložit s výpočetním výkonem, který je k dispozici.

Jak velké jsou mapy, které používáte? Můžete nám dát příklad, jak velkou úroveň detailů můžeme očekávat?
Mapy jsou tak velké, jak je chceme mít. Určitým omezením je problém s podporou funkce Z-buffer u většiny 3D karet, kvůli kterému nemůžeme příliš často ukazovat vzdálenosti větší než 300 metrů. A vzhledem k našim minimálním specifikacím se snažíme neukazovat víc než 7000 viditelných polygonů v jednom obrázku. Asi to zní divně, ale úroveň rozlišení detailů je relativní k velikosti prostoru, který je zobrazován. V malé místnosti není problém zobrazit tkaničky na botách, ale když se díváte na Grand Canyon, tak bude mít jeden polygon rozměry deset na deset metrů. Je to opravdu hlavně záležitost umělců a designérů, jak naloží s polygonovým rozpočtem.

Budete používat svůj 3D engine i pro jiné produkty?
Je to možné, ale nepravděpodobné. Většina produktů Westwoodu potřebuje řešit velmi odlišné technické problémy, což znamená vyvíjet nový engine pro každý z nich zvlášť.

Na ECTS jsem získal pocit, že jste velmi pyšní na svou fyziku. Obvzláště fyzikální model vozidel vypadal špičkově, když bugina NOD plavně sjížděla svahy. Jak je přizpůsobení fyzikálním záležitostem pro tuhle hru důležité a jak jste vlastně svůj fyzikální model vyrobili?
Já jsem fyzikální část nedělal, takže jsem se ani nesnažil rozumět tomu, jak je naprogramovaná, aby v reálném čase uspokojivě fungovala! Samozřejmě, pro *Renegade* je to velmi důležité, protože máme velké množství modelů různých vozidel a chceme je mít velmi detailně modelované i animované. Fyzikální model nemá věrně simulovat realitu, ale má umožnit takové chování, které ve vás vyvolá ten správný pocit.

JEDEN MUŽ

Pěknej nářez

■ *Renegade* je, ve zkratce, *Command & Conquer* z jiné perspektivy. Zatímco *C&C* byl pohled na bitevní pole z ptačí perspektivy s jednotkami útočícími na různých frontách jako okřídlené šípy, *Renegade* je válka z pohledu kaprála Jonese. Mluvíme samozřejmě v metaforách. Ve skutečnosti by si totiž Jones připadal vedle člena komanda z *Renegade* poněkud neozbrojený.
V dřívějších dobách, při hraní *Command&Conquer* na počítačích PC Gameru, byly u nás samostatné akce jednotivců zakázány – narušovaly by a měnily průběh celých operací. Ve Westwoodu si s takovými zákazy viditelně nedělali hlavu.
V *Renegade* si můžete zahrát na komando sami (na způsob akčního hrdiny v pohledu třetí osoby) a pobavit se ve společnosti tvrdých chlapíků, kteří tráví svůj herní čas kopáním zákopů a krytů v písku bojiště *C&C*.
V *Renegade* můžete řídit jakékoli NOD vozidlo z *C&C*. Můžete pozorovat míle brilantního 3D enginu, který nechává vyznít všechny ty spekulace typu „Westwood je v koncích s *Tiberian Sun*, protože neumí 3D" pěkně hloupě. V *Renegade* nikdo neříká „Yes, sir", ani když na něj namíříte zatraceně velkou bouchačku.

Teď trošku změníme žánr a já se zeptám, co můžeme očekávat od *Tiberian Twilight*?
Obávám se, že o *Twilight* ještě nejsou k dispozici žádné údaje.

Ani náznak?
Ne!

Dobře, dobře – pojďme se tedy podívat na vaši konkurenci, speciálně na *Warcraft III*. Vypadá to, že u Blizzardu se vydali cestou „rozkazovacího způsobu", kde hráč nařizuje generálům, kteří zase rozkazují svým oddílům. Myslíte, že je to něco podstatně přínosného?
Těším se na každou hru od Blizzardu. Oni mají své vlastní způsoby, kterými řeší tytéž problémy jako my. Velice je respektuji a jsem si jistý, že pokud uvolní produkt s popisovanými vlastnostmi, bude to určitě provedeno velmi dobře. My jsme o tom zatím uvažovali jen velmi opatrně a já si stále nejsem jist, kdy se tenhle nápad objeví i v našich hrách a zda se to vůbec stane.

Je jedna věc, která se sérii *C&C* vždy dobře dařila, a to nabídnout lidem prostředí, na které jsou zvyklí, a potom dovnitř propašovat pár inovací. Ale co odpovíte kritikům, kteří si stěžují, že v *Tiberian Sun* je inovace nedostatečná?
Já si myslím že v *Tiberian Sun* je inovací spousta, obvzláště v taktice a ve vývoji jednotek (z vojáků se postupně stávají zkušenější veteráni, například). Samotný fakt, že interface a herní postupy jsou podobné jako u ostatních *C&C*, byl záměrný. Nikdo by nechtěl dostat úplně odlišný produkt, když si kupuje další díl série, kterou si oblíbil. Pokud bychom chtěli všechno změnit, spousta fanoušků by se pěkně naštvala a měla by pravdu. Když už jsme u toho, máme od příznivců *C&C* výborné ohlasy a i nadále budeme pozorně naslouchat tomu, co říkají.

Je inovace riskantní? Já jsem si například zamiloval *Blade Runner* a nápad s adventurou v reálném čase mě úplně dostal (i když se ji nepodařilo dokonale realizovat). Vypadá to ale, že se tenhle nápad moc neujal?
Děláme hry, protože cítíme, že hry potřebují, aby je někdo udělal. Vím, že to zní šíleně, ale je to tak. Nepřemýšlíme tolik o žánrech, přemýšlíme hlavně o budoucím publiku. Komerční a umělecké úspěchy v nových kategoriích, jako byl *Blade Runner*, nám dávají potřebnou odvahu pokračovat v tvorbě her, o kterých si myslíme, že je svět chce hrát.

Kam byste ještě chtěli rozšířit značku *Command&Conquer* – kromě strategických a akčních her?
Ještě mnohem dál, ale uděláme to jen v případě, že to bude nějakým způsobem prohlubovat zážitek *C&C* vesmíru. Nechceme vydělat rychlé peníze tím, že budeme prodávat dobré jméno pro nic za nic. Naopak, chceme ho vylepšit a obohatit s každým novým produktem.

Bude *Twilight* konec strategií v reálném čase?
To byste se měli zeptat Bretta, ale pochybuji o tom.

Máte někdy strach z toho že se *C&C* stane něčím podobným, jako ta slavná skladba od Rolling Stones, kterou teď musí hrát na každém vystoupení?
Vůbec ne. Miluji ji. A na rozdíl od rockového songu, každý další díl série *C&C* přichází s novými a vzrušujícími změnami.

Co vás osobně drží u tvorby her? Máte nějakou vizi o tom, v co by se hry mohly nakonec vyvinout?
Zbožňuji dělat zábavu. Vždycky ve mně byl umělec, který záměrně provokuje emoce svého publika. Hry jsou moje médium a já chci objevovat všechny možnosti, které nás ještě čekají.

Jak se snáší umělec Louis Castle s Louisem Castlem, šéfem firmy?
Designér pracuje ve dne a účetní v noci. Snášejí se dobře, hlavně od té doby, co se spolu moc nebaví! PCG

PŘÍŠTÍ MĚSÍC

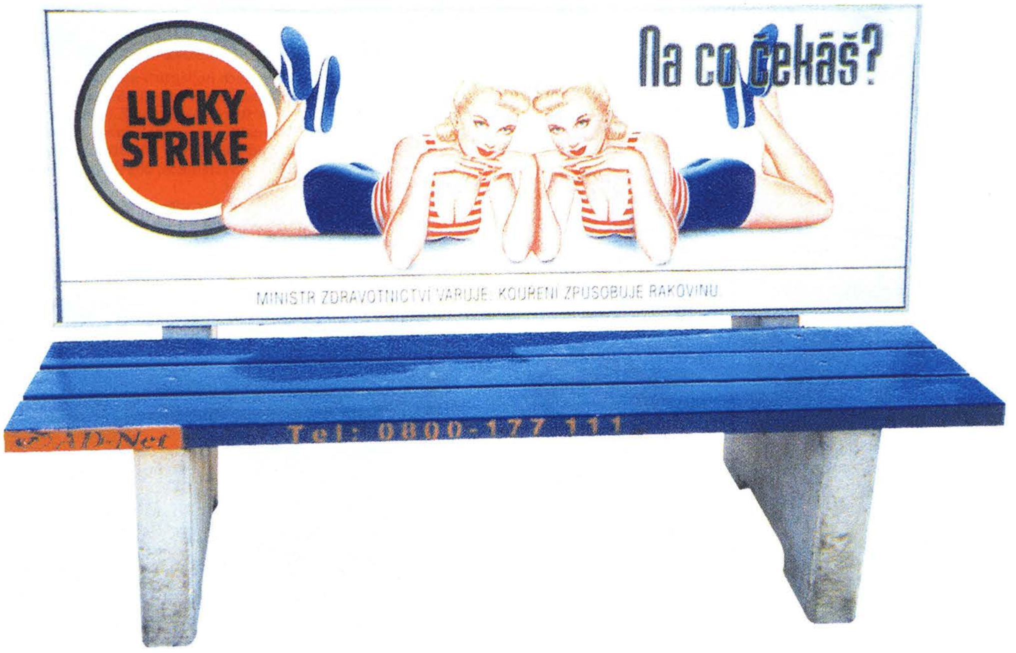
Do křesla na rozhovory se připoutá Patrick Lowe z týmu McLaren Formula 1.

AD-Net

http://www.ad-net.org

Váš plakát

na lavičkách sítě AD-Net


LUCKY STRIKE
Na co čekáš?
MINISTR ZDRAVOTNICTVÍ VARUJE: KOUŘENÍ ZPŮSOBUJE RAKOVINU
AD-Net
Tel: 0800-177 111

i v roce

3000

Call free: 0800-177 111

AD-Net, Zlatnická 6 - Nové Město, 110 00 Praha 1
Obchodní oddělení: tel./fax: +42 02/2321005, tel.: +42 0602/613375, E-mail: advertising@ad-net.cz
E-mail: office@ad-net.cz, tel.: +42 02/21877270, +42 0602/346877, fax: +42 02/21877269

RECENZE

Zde jsou nové hry podrobovány nemilosrdnému oku komise odborníků.

JAK RECENZUJEME HRY

① Recenzujeme pouze plné verze her. Přednost dáváme prodejním balením. Někdy jsme však okolnostmi donuceni recenzovat z takzvaných gold master disků. V tom případě recenzujeme pouze ty verze her, které si vydavatel odškrtl jako dokončené.

② Než začneme psát recenzi, hrajeme každou hru minimálně dva až tři dny. Máme-li tušení, že by hra mohla dostat 85 a více procent, snažíme se ji před napsáním recenze dohrát.

③ Recenzentům přidělujeme hry co nejzodpovědněji. Tak třeba strategii v reálném čase bude recenzovat jedině odborník na tuto oblast. Jen ten recenzent, který má rád střílečky z vlastního pohledu, se dostane k dalšímu pokračování Quake nebo k příštímu Half-Life. Čtete-li recenzi v PC GAMERU, můžete si být jist, že její autor je odborníkem ve svém oboru a že má pro daný druh hry, o které píše, dostatek nadšení.

④ Hodnocení, která hrám udělujeme, jsou založena výhradně na našem systému hodnocení (vpravo nahoře). Vždy se snažíme, abychom vám prostřednictvím tohoto systému pomohli spolehlivě se zorientovat. Můžete si být jisti, že hra, která získá ocenění výborná hra nebo hra měsíce, bude dobrá koupě.

⑤ Každou hru recenzujeme podle jejích požadavků. Pokud jde výhradně o multiplayerovou válečnou hru, jež vyžaduje minimálně Voodoo3, hodnotíme výkon podle těchto kritérií. Naše recenze vás mohou i varovat před některými specifickými požadavky, které by hra mohla vyžadovat. Z naší recenze byste si měli udělat i dobrý obrázek o tom, jak bude hra fungovat na vašem PC. Naše benchmark PC je PII 350, 64MB paměti RAM, s grafickým akcelerátorem Voodoo 2. Po úvodním testování na tomto počítači hrajeme až na některé výjimky hru i na systému, který se co nejvíce podobá minimální specifikaci, uvedené vydavatelem hry. I na něm porovnáme její výkon. Hru navíc otestujeme na 'průměrném' PC a podělíme se s vámi o informace, jak si na něm vedla. Viz Systémový skrblík napravo.

⑥ Naši recenzenti jsou skuteční hráči, kteří píší nejenom pro sobě podobné, ale snaží se vyjít vstříc i začátečníkům. Naším cílem je sdělit vám, zda tu či onu hru stojí za to opravdu hrát. A žádná forma nátlaku nám nezabrání říci vám pravdu...

PRÁVO NA ODPOVĚĎ

Jste přesvědčeni, že se nám některá z recenzí nepovedla? V tom případě adresujte svůj nekompromisní názor na e-mailovou adresu nebo na adresu redakce. Můžete také napsat svou vlastní recenzi a poslat ji do rubriky Necenzurováno na stejnou adresu.

SYSTÉM HODNOCENÍ PC GAMERU

Podle těchto kritérií přiděluje PC GAMER svá hodnocení

0-10 %

Hry v této kategorii nejsou jen špatné. Nefungují v žádné myslitelné podobě. Jsou buď zcela nehratelné, či daleko spíše se ani nedají označit za hry. Pokud na ně narazíte, můžete už jen uvědomit příslušný úřad.

PŘÍKLADY Z NEDÁVNÉ DOBY

Blackstone Chronicles 3 %
Ed Hunter 9 %

11- 29 %

Špatně navržená a lacině vyprodukovaná hra. Při dobré vůli ji lze trochu hrát. Její provedení i koncept jsou ale nedostatečné. Věc, které se vyhněte obloukem!

PŘÍKLADY Z NEDÁVNÉ DOBY

Eliminator 13 %
Rage Of Mages 28 %

30-49 %

V takové hře se skrývá zárodek dobrého nápadu, přes množství nedostatků ho ale jen těžko najdete. Hra není úplně nehratelná, množství chyb ale snižuje šanci, že se s ní pobavíte delší čas.

PŘÍKLADY Z NEDÁVNÉ DOBY

Adrenix 33 %
Deo Gratias 48 %

50-69 %

Hodnocení pro hry, které netrpí žádnými velkými problémy. Přesto nejsou víc než průměr. Během hraní vás může potrápit nějaká ta chybička. Velké fandy příslušného žánru uspokojí. Ostatní svou pozornost zaměří jiným směrem.

PŘÍKLADY Z NEDÁVNÉ DOBY

Sanitarium 63 %
Expendable 60 %

70-84 %

Domníváme se, že jakákoli hra, která v PC GAMERU dostane více než 70 %, by měla pobavit skoro každého. Máte-li ji doma, nemusíte se za ni v nejmenším stydět. Nemá sice jiskru výjimečnosti, s níž by výrazně povýšila nad ostatní, ale užijete si s ní dobrou zábavu.

PŘÍKLADY Z NEDÁVNÉ DOBY

Need For Speed III 83 %
Rival Realms 79 %

85 % +

Hry, které dostanou hodnocení 85% a více, lze bezesporu doporučit. Také proto získávají naše ocenění výborná hra. Více než 90 % pak dostávají jen hry, které nějakým způsobem změní naše představy o budoucnosti konkrétního žánru.

PŘÍKLADY Z NEDÁVNÉ DOBY

Half-Life 96 %
Jimmy White's 2: Cueball 87 %

SPRÁVNÁ VOLBA
PC GAMER
Leden 2000

OCENĚNÍ VÝBORNÁ HRA ČASOPISU PC GAMER

Ocenění výborná hra je uděleno hře, která získá hodnocení 85 % a více. Když jej uvidíte, můžete si být jisti, že jde o ryzí klasiku. Investice do ní se rozhodně vyplatí. Takové hodnocení ale pečlivě zvažujeme. Hru, která na něj aspiruje, hrajeme je-li to možné až do konce. Teprve pak vyneseme definitivní rozhodnutí. Snažíme se tak současně ujistit, že hra je kvalitní až do úplného závěru.

HRA MĚSÍCE
PC GAMER
Leden 2000

OCENĚNÍ HRA MĚSÍCE ČASOPISU PC GAMER

Naše nejvyšší vyznamenání. V případě, že si můžete v určitém období koupit pouze jednu hru, pak by to měla být ta, které se tohoto ocenění dostane. Takovou hru považujeme nejenom za jednu z vůbec nejlepších v herní historii, ale současně se domníváme, že by měla zaujmout co největší okruh hráčů. Tato cena, ovšem není udělována pravidelně. Pokud některý měsíc nepřinese hru, která by tento standard splňovala, vyznamenání neudělíme.

SYSTÉMOVÝ SKRBLÍK

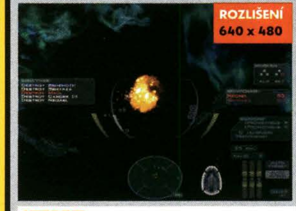
Všechny hry hrajeme za těch nejlepších možných podmínek na našich benchmarkových PC. Ty obsahují procesor PII 350 s 64MB paměti RAM a videokartu Voodoo 2. Jsme si však stejně tak vědomi, že to, co potřebujete vědět, je, bude-li hra fungovat i na PC, které máte doma. A tak pokud se domníváme, že by hra mohla dostat hodnocení větší než 80 %, otestujeme ji i na dalších, 'reálnějších' počítačových systémech, abychom se přesvědčili, jak bude se slabšími procesory fungovat.

Naším cílem je co nejlépe vám zprostředkovat, jak bude hra chodit a vypadat na vašem PC. Ověřujeme tak, jak si vede na minimálních systémových požadavcích, které uvádí distributor. Potom zkusíme, jak se jí daří na průměrném systému. Zjištění uvedeme v okénku Systémový skrblík, které najdete u recenze každé hry s oceněním přes 80 %.

SYSTÉMOVÝ SKRBLÍK – příklad

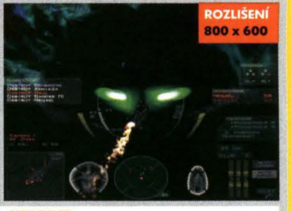
Jak poběží *Obyčejná střílečka 3* na vašem PC.

■ Testovací systém **P166, 32MB RAM, bez 3D karty**



VERDIKT: Jak hra poběží na minimální požadované konfiguraci? To se dozvíte přímo tady. Samozřejmě včetně rozlišení.

■ Testovací systém **P266, 32MB RAM, Voodoo1 (4MB)**



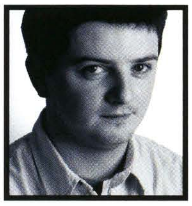
VERDIKT: Jak bude hra vypadat na lepším systému? Vše ze dozvíte zde a opět včetně lepšího rozlišení.

REDAKTOŘI A RECENZENTI PC GAMERU

Jsou to ti, s jejichž prací jste konfrontováni na stránkách tohoto časopisu. Starají se, aby se vám líbil a abyste pokud možno každý měsíc netrpělivě přemýšleli, jestli se jeho vydání náhodou neopozdilo. Ale také se rádi baví. Samozřejmě na platformě PC.

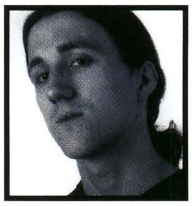
JAMES ASHTON
Specialista na: závody, akci, fotbal
Nynější oblíbená hra: Supreme Snowboarding
Tento měsíc: Navazoval vztahy s masmédii. Jedno z nich bylo docela sexy.

IVAN ŠILER
Specialista na: řízení, strategii, hudba
Nynější oblíbená hra: Nocturne
Tento měsíc: Na nabídku k sexu odpověděl jako obvykle: „Irelevantní."

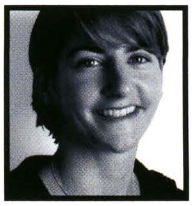


STEVE BROWN
Specialista na: závody, 3D střílečky, mlčení
Nynější oblíbená hra: Theme Park World
Tento měsíc: Měl pocit, že je zmizelý bubeník Manic Street Preachers.

TOMÁŠ F. MAYER
Specialista na: adventury, závody, 3D akci, Pulp Fiction
Nynější oblíbená hra: Tomb Raider 4
Tento měsíc: Večer dostal geniální nápad, ale ráno si nemohl vzpomenout.



KIERON GILLEN
Specialista na: Stručně a jasně – na všechno.
Nynější oblíbená hra: Homeworld
Tento měsíc: Změnil se. Jedl kuřecí prsíčka a mluvil vlámsky.



KATE LITTLE
Specialista na: závody, sport, adventury.
Nynější oblíbená hra: GTA2
Tento měsíc: Nechala se ovlivnit okolím a začala se měnit v muže. Podařilo se nám to zastavit.

MATTHEW PIERCE
Specialista na: 3D střílečky, závody, sport
Nynější oblíbená hra: Freespace 2
Tento měsíc: Ze spánku křičel: „Svobodu celému vesmíru!"

Dříve nebo později

Muselo to přijít – dříve či později. Kolikrát mě už totiž napadlo, zdali vám třeba nepřišlo na mysl, že PC Gamer není víc než jen jakási úlitba několika bohémům, kteří hřeší na skutečnost, že recenze za ně píšou jiní.

Jsme si vědomi, že britská redakce se souhvězdím Ashton, Pierce, Gillen v čele, nasadila během posledních let laťku na poli herní publicistiky poměrně vysoko. S jejich články a recenzemi se budete určitě setkávat i v příštích číslech našeho časopisu. Ale cítili bychom se přinejmenším divně, kdybychom se o zkušenosti z virtuálního světa nedokázali s vámi podělit i my.

A tak v průběhu lehce chaotického kalendářního období došlo nikoli náhodou ke zcela zásadnímu přelomu. Recenzní rubrika českého PC Gameru je poprvé z více než 50 procent vytvořena z materiálů domácích autorů. Ale po pořádku…

Traduje se, že E. A. Severin proslulý svou vášní pro adventury, sérii Tomb Raider i virtuální sportování, patří podle některých názorů k nejvýraznějším postavám domácí herní komunity. Způsob, jakým se dokáže ztotožnit s ústřední postavou hry nebo určitým týmem, je nezřídka hodný obdivu. Kdyby nebylo jeho odporu k exhibicionismu a poněkud konzervativní povahy, asi by si už dávno vysloužil aureolu známého hráče i recenzenta. A tak když se nám Lařino zbrusu nové dobrodružství dostalo do rukou, jako bychom už dopředu tušili, kdo má to morální právo zprostředkovat vám z něho své dojmy jako první. Posuďte sami, jak náš nevyzpytatelný kolega sloučil v jeden celek svou pověst i hráčské know-how.

V pravý čas, a navíc u hráče, který má k němu skutečně blízký vztah, našel své místo i slavný Indiana Jones. Tomáš Jakoubek sleduje dnes už legendárního dobrodruha od jeho raných počátků, a tak se zdálo zcela přirozené, aby to byl právě on, kdo se pokusí shrnout všechny klady, které z této hry dělají klasiku svého druhu.

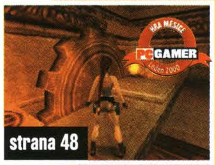
Tomáš Suchomel si tentokrát mohl zalétat jen ve Flankeru. Na rozdíl od Fishe, kterému nic nebránilo, aby se mohl opravdu důsledně a s nasazením věnovat pokračování Half-Life: Opposing Force.

Nejvíce místa si však nakonec uzurpoval podrobný rozbor jen zdánlivě dětinské záležitosti v podobě druhého dílu Theme Park World. V jejím případě se navíc potvrdilo, že Kieron Gillen může z herního softwaru snad skutečně úplně všechno.

Opomenout jsme pochopitelně nemohli ani Nocturno. Stále ho provází pověst velké neznámé. Názory se různí a euforie není úplně na místě. Přesto jsme ho přijali s respektem. A jak to dopadlo? Nejsem teď ten pravý, kdo by vám zrovna na této stránce měl k tomu co říct…

IVAN ŠILER
siler@pcgamer.cz

RECENZE V TOMTO ČÍSLE



SPRÁVNÁ VOLBA
PC GAMER
leden 2000
strana 54

SPRÁVNÁ VOLBA
PC GAMER
leden 2000
strana 58

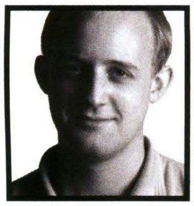
SPRÁVNÁ VOLBA
PC GAMER
leden 2000
strana 60

SPRÁVNÁ VOLBA
PC GAMER
leden 2000
strana 64

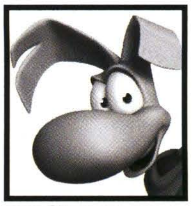
SPRÁVNÁ VOLBA
PC GAMER
leden 2000
strana 72

SPRÁVNÁ VOLBA
PC GAMER
leden 2000
strana 78

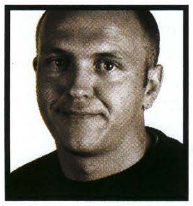
Tomb Raider: The Last Revelation 48
Flanker 53
Indiana Jones And The Infernal Machine 54
Nomad Soul 58
Nocturne 60
Theme Park World 64
Pharaoh 70
Urban Chaos 72
Supreme Snowboarding 74
Horké léto 2 76
Half-Life: Opposing Force 78
Links 2000 80
Panzer General 3D Assault 81



ROSS ATHERTON
Specialista na: RPG, sport, adventury, strategie
Nynější oblíbená hra: *Pharao*
Tento měsíc: Jen tak si přišel do redakce s diamanty okolo krku.



TOMÁŠ JAKOUBEK
Specialista na: akci, RPG, strategie
Nynější oblíbená hra: *Indiana Jones*
Tento měsíc: Tak se zažral do Jonese, že začal nosit klobouk a teď shání bič.



JASON WESTON
Specialista na: válečné hry, strategie, RPG
Nynější oblíbená hra: Age of Empires II
Tento měsíc: Prý nosí přilbu římských legionářů. V redakci se ale neobjevil.

L. P. FISH
Specialista na: 3D střílečky, vše co souvisí s kriminalitou
Nynější oblíbená hra: *Half-Life: Opposing Force*
Tento měsíc: Ve snu si vzal Shirley Manson. Teď si říká Charlie.

TIM CANT
Specialista na: strategie, adventury
Nynější oblíbená hra: *GTA 2*
Tento měsíc: Přišel o rodinu. Jeho příbuzní se dozvěděli, kde pracuje.

TOMÁŠ SUCHOMEL
Specialista na: letecké simulátory, akci a reakci
Nynější oblíbená hra: *Nomad Soul*
Tento měsíc: Nevirtuální hra Puppies obrátila jeho klidný příbytek naruby.

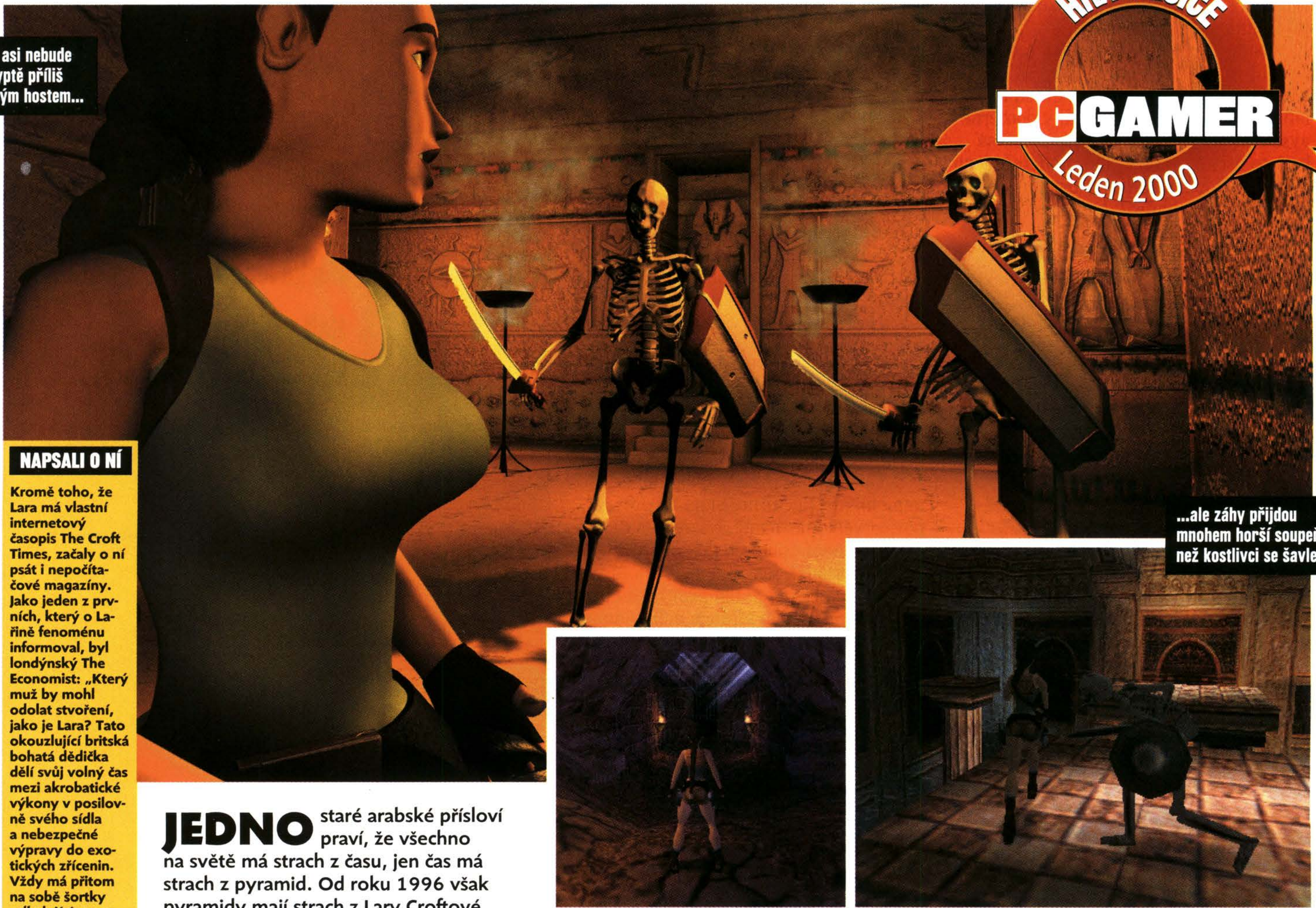
DEAN EVANS
Specialista na: letecké simulátory, strategie
Nynější oblíbená hra: Flight Unlimited 3
Tento měsíc: Vstal. Hrál letecký simulátor. Šel si lehnout. Vstal. Hrál…

ŽÁNR: 3D AKČNÍ ADVENTURE

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Po pěti tisíci letech ožívá ve stínu pyramid pradávná hrozba nejničemnějšího z egyptských bohů. A to je čas, aby se do země faraonů znovu vrátila Lara Croftová...

HRA MĚSÍCE
PC GAMER
Leden 2000



Lara asi nebude v Egyptě příliš vítaným hostem...

...ale záhy přijdou mnohem horší soupeři než kostlivci se šavlemi.

NAPSALI O NÍ

Kromě toho, že Lara má vlastní internetový časopis The Croft Times, začaly o ní psát i nepočítačové magazíny. Jako jeden z prvních, který o Lařině fenoménu informoval, byl londýnský The Economist: „Který muž by mohl odolat stvoření, jako je Lara? Tato okouzlující britská bohatá dědička dělí svůj volný čas mezi akrobatické výkony v posilovně svého sídla a nebezpečné výpravy do exotických zřícenin. Vždy má přitom na sobě šortky odhalující vypracovaná stehna a její útlounký pas zvýrazňuje rozměry poprsí popírajícího zákony zemské přitažlivosti. Připočtěte si drobnost v podobě dvou pistolí v pouzdrech připevněných k nahým stehnům. Ani skutečnost, že je Lara umělá, nijak nezmenšuje její přitažlivost. Naopak, mnozí fanoušci by ji ani jinou nechtěli."

JEDNO staré arabské přísloví praví, že všechno na světě má strach z času, jen čas má strach z pyramid. Od roku 1996 však pyramidy mají strach z Lary Croftové – z neohrožené aristokratické archeoložky s těmi nejbujnějšími mírami, jaké kdy počítač stvořil. Křemíková sestra Indiany Jonese, o níž se právem říká, že je prsatější než Pamela Andersonová a moudřejší než Yoda, se prostřednictvím čtvrté (a snad nikoli poslední) části série akční adventury *Tomb Raider* – tentokrát s podtitulem *The Last Revelation* – vrací do země faraonů potřetí.

Poprvé mezi egyptské pyramidy zabrousila hned v pilotním díle série o vykradačích hrobek a podruhé se k Nilu vrátila na prvním datadisku *Unfinished Business*, na kterém si to rozdávala s mumiemi a kentaury. Nyní má copatá ostrostřelkyně v ustřižených hnědých šortkách a zelené kombinéze však před sebou zjevně nejnáročnější, nejsložitější a nejosudovější dobrodružství, jehož kořeny musí hledat v pradávných mýtech a legendách.

Hra typově navazuje na *Prince of Persia*.

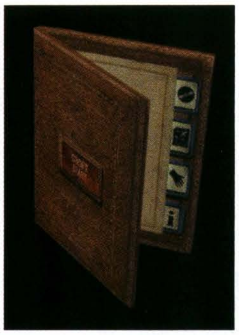
Lara Croftová objeví v poušti tajnou hrobku a při jejím průzkumu bezděčně vypustí do světa strašlivé Zlo, jež naplňuje dávné proroctví o moru, který celému lidstvu způsobí zkázu a uvrhne je do temnot. Podle starověké egyptské legendy do této hrabky totiž před pěti tisíci lety uvěznil nebeský egyptský bůh Hor svého zákeřného odpůrce a uzurpátora – boha zla, války, bouře a pouště Suteha. A tak se Lara znovu musí vydat do těch nejspletitějších katakomb, jaké kdy lidstvo poznalo, a prolézt nejtajuplnější krypty, prošpikované záludnými bludišti, důmyslnými mechanismy a smrtonosnými

NĚCO Z KÁDROVÉHO POSUDKU...

Lara Croftová se zpočátku sice jmenovala Laura Cruiseová, ale protože hra měla být distribuována také ve Spojených státech, z Laury se stala Lara. Protože se její jméno poameričtilo, ona sama byla naopak výrazně poangličtěna, protože „Američané milují britskou smetánku" (jméno Croft totiž lépe koresponduje s jejím šlechtickým původem).

Nahlédneme-li do jejího kádrového posudku, dovíme se o ní díky hře Tomb Raider: The Last Revelation téměř všechno včetně toho, co Laru motivuje pátrat po dávných artefaktech. Sto sedmdesát šest centimetrů vysoká a padesát kilogramů vážící slečna Croftová se narodila v Anglii na sv. Valentýna v roce 1967 v aristokratické rodině lorda Henshinglyho Crofta a jeho manželky lady Angeliny. Vyrůstala obklopena služebnictvem a hýčkána radovánkami vyšší společnosti. V šestnácti ji rodiče poslali na prestižní anglickou školu: její prospěch byl vynikající, ale rodiče zarmucovaly zprávy o její neklidné, impulzivní a tvrdohlavé povaze. O prázdninách Laru rodiče sice chtěli poslat s její upjatou tetou na cestu po hlavních historických pamětihodnostech v Evropě, ale dívka je přemluvila, aby jí nebránili účastnit se expedice profesora Wernera Von Croye. Respektovaný archeolog, jehož přednášky v Laře rozdmýchaly touhu po cestování do exotických lokalit a po hledání dobrodružství, připravoval významnou expedici do Kambodže, nedostávaly se mu však na ni finance. Proto přijal nabídku lorda Crofta, od kterého získal šek s velkorysým obnosem s tím, že jeho fyzicky zdatnou dcerku přijme za společnici. A tak roku 1984 navštívila culíkatá školačka svou první hrobku. Když bylo Laře jednadvacet let a její polygonové tvary již dorostly k mírám 96–60–86, havarovalo s ní v Himálaji letadlo, jímž se vracela ze školního lyžařského výletu. Lara jako jediná tuto katastrofu přežila a po dvou týdnech živoření v divočině dorazila příslušnice „high-society" do nepálské vesnice Tokakeriby. Její život se tím definitivně změnil. Luxus zhýčkané smetánky ji znechutil a začala sama cestovat po světě a objevovat vzdálené končiny, za což ji rodina vydědila. Současně stihla studovat v Oxfordu a později rovněž na chicagské univerzitě. V současné době ji zaměstnává Britské muzeum v Londýně. Do svých devětadvaceti let Lara vydala několik knížek a deníků z objevitelských cest za pozůstatky zaniklých civilizací (v jejím sídle stojí objekt, který se podobá Arše úmluvy). Na základě jejích literárních prací ji v listopadu roku 1996 vyhledala obchodnice Jacqueline Natlaová a najala ji, aby našla mytický atlantský amulet z hrobky v peruánském Qualopeku. A odtud už to všichni znáte...

I ve virtuálním vesmíru má každá planeta svoje místo.



Slečně Croftové není radno stát v cestě. A už vůbec ne, pokud jede na motorce.

pastmi, aby Sutehovu sílu zneškodnila a zachránila svět před armagedonem. Při svém boji s časem i osudem je však sledována fanatickým kolegou Wernerem Von Croyem, jenž ji sice kdysi ještě jako teenagera zasvěcoval do tajů archeologie a exotických cest, nyní však touží ovládnout znovuvzkříšené strašlivé tajemství...

Čtvrtý Tomb Raider – stejně jako předchozí tři díly a dva datadisky – znovu slučuje několik typů her. Prvky „indianajonesovské" adventury zasazené do uchvacujících lokalit, které s sebou přinášejí řešení zapeklitých logických hádanek, akční střílečky a klasické skákačky, která jak způsobem ovládání, tak typem překážek a léček v 3D grafice navazuje na „plošinovku" *Prince of Persia* (máme na mysli první dvě části, nikoli onu hrůzu z letošního roku, která se marně pokoušela okopírovat svoji trojrozměrnou „žákyni"). Jenže novinek je tu nespočitatelně: nejde zdaleka jen o to, že se Lara už nebude harcovat po různých lokalitách a že tudíž přestanete mít zmatek v měnících se časových pásmech, protože se příběh odehrává v jedné jediné zemi. Nejnovější pokračování je esencí nejlepších elementů ze tří předchozích dílů, k nimž je přidána řada herních zdokonalení (často jde o nápady, jež nebylo možné při dřívějších hrdinčiných eskapádách realizovat), a vše je zastřešeno z devadesáti procent novým enginem.

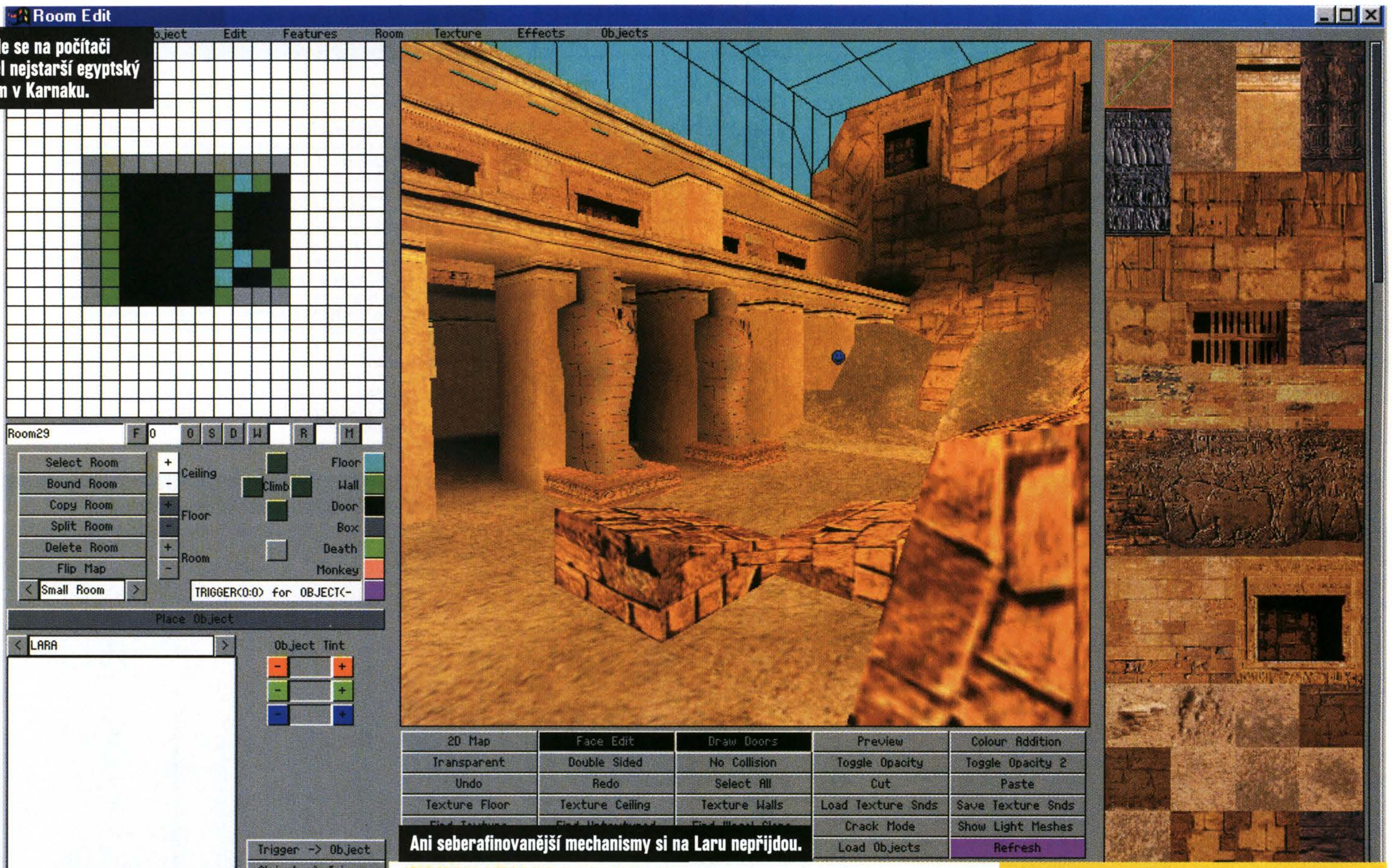
Jednoznačným posílením adventurních prvků na úkor akce i zabíjení nepřátel (v nové části ve srovnání s předchozími díly je méně lidských protivníků, a některé soupeře dokonce v podstatě ani není možné zastřelit) se dobrodružství herně i příběhově navrací ke svým kořenům – tj. k původní výpravě z roku 1996. Jednotlivé lokality nejsou již zdaleka tak rozsáhlé jako v minulosti (málokterý level bylo možné dohrát pod jednu hodinu „čistého" času). V každém patře je podstatně méně místností, a tudíž i méně bloudění v prázdných podzemních chodbách. Naopak nyní téměř za každým rohem čekají různé důvěrně známé pasti a nástrahy (jako šavle ostré bodce, propadávající se podlahy), ale i méně známé, a o to však zrádnější vražedné mechanismy – především rozmanité kosy, břity, kyvadla a čepele, jež se otáčejí horizontálně i vertikálně, případně krouží kolem své osy, takže jimi Lara občas musí proskočit ladným kotoulem jako tygr cirkusovou obručí. Menší rozsah jednotlivých úrovní se ale nepodepsal na celkovém rozměru hry. Lapidárně řečeno – jestliže se zúžil rozsah místností na polovinu, počet oblastí se zdvojnásobil. Hráč se díky tomu může soustředit na konkrétní úkol, po jehož splnění pokročí dále, aniž ztrácí orientaci a prohledává „slepé" místnosti, jež odvádějí pozornost lichým směrem.

Některé soupeře není ani možné zastřelit.

V novém pokračování Lara již nemusí jako otrok ze Sokobanu posunovat kamennými kvádry z místa na místo (jejího orgastického „Uhhhhhhhh!" si však stejně užijete při jiných namáhavých činnostech), avšak do zavřených místností se už nedostane jen prostým stlačením páky anebo zmáčknutím tlačítka. Podstata hry *Tomb Raider: The Last Revelation* je postavena na louskání logických oříšků

COPYRIGHT

Pikantní podobu nejslavnějšího virtuálního sexsymbolu vytvořil v jednadvaceti letech grafik Toby Gard – počítačový kouzelník, který pracoval pro herní firmu Core Design a opustil ji jen tři měsíce předtím, než byl první díl hry *Tomb Raider* uveden na trh. Gard si tak dnes může rvát vlasy – z firmy sice odešel s 50 000 librami v kapse, nezajistil si však na Laru copyright, takže dobrodružka dnes sype peníze do kapsy úplně někoho jiného. Výkonný producent firmy Core Adrian Smith však tvrdí, že *Tomb Raider* se původně neměl zakládat na půvabech krasotinky a že dokonce ženská hrdinka byla zpočátku zavržena. Vše vyplynulo nakonec až z logiky hry, protože *Tomb Raider* nebyl žádnou střílečkou a její hrdina měl být opatrný, chytrý a pohyblivý. A tyto vlastnosti se ukázaly vhodnější spíše pro ženu.


Room Edit
Object
Edit
Features
Room
Texture
Effects
Objects
Room29
F
0
O
S
D
W
R
M
Select Room
Bound Room
Copy Room
Split Room
Delete Room
Flip Map
Small Room
Ceiling
Floor
Room
Climb
Floor
Wall
Door
Box
Death
Monkey
TRIGGER(0:0) for OBJECT(-
Place Object
LARA
Object Tint
Trigger -> Object
Object -> Trigger
Lighting
X
Y
Int
Len
Out
Cut
In
Ambience
Colour
Light
Shadow
Sun
Spot
Effect
Copy
Paste
2D Map
Face Edit
Draw Doors
Preview
Colour Addition
Transparent
Double Sided
No Collision
Toggle Opacity
Toggle Opacity 2
Undo
Redo
Select All
Cut
Paste
Texture Floor
Texture Ceiling
Texture Walls
Load Texture Snds
Save Texture Snds
Crack Mode
Show Light Meshes
Load Objects
Refresh

Takhle se na počítači stavěl nejstarší egyptský chrám v Karnaku.

Ani seberafinovanější mechanismy si na Laru nepřijdou.

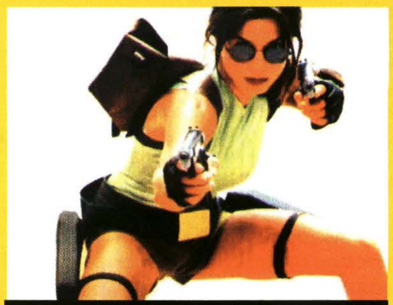
a rébusů (v jedné místnosti musí Lara například řádně sestavit modely planet ve sluneční soustavě), jejichž luštění je spojeno se zcela inovovanou strukturou archeoložčina inventáře. Jeho dřívější „prstencový" systém nahradil odlišný mechanismus ovládání umožňující sebrané předměty, ale i zbraně různě kombinovat, doplňovat a skládat, aniž se přitom musí hra pauzovat. Lara do své brašničky – vedle obligátních lékárniček, pistolek, světlic a kompasu – napěchovala také páčidlo (lze s ním vyloupnout ze zdí lecjaký artefakt a otevřít jím zabedněné dveře), kuši, mapy, dalekohled, svítilnu a také svůj deník, jehož obsah může být nápomocen při řešení puzzlů (znalost hieroglyfické „abecedy" je podmínkou!). Rafinované hádanky dostávají odlišné dimenze i díky řadě nových – jednoduchých i komplikovanějších – pohybů, kterých je slečna Croftová schopna (a které ji ale zároveň vystavují novým nebezpečím). Programátoři z Core Design uvádějí, že Lara má přidáno čtrnáct nových pohybů, takže se jejich počet zdvojnásobil (včetně efektního vyrážení dveří ramenem či jejich nekompromisního vykopnutí). Jestliže v minulosti Lara vynikala obratností ruských olympijských gymnastek, své fyzické dispozice nyní obohatila i o schopnost ostřílených alpinistů: dokáže šplhat nahoru i dolů po provazech stejně jako po tyčích nebo se po laně zhoupnout jako Tarzan – respektive jako lady Jane. Další novinkou je i pozměněný systém zaměřování na cíle, který již nefunguje úplně automaticky: hráč navíc může operovat s různými druhy střeliva (včetně několika typů granátů), případně používat laserové hledí pro samostříl.

Výrazně přemodelována byla i sama Laruška: její křivky jsou mnohem zaoblenější (poprsí jí tentokrát už nepřipumpovali), kůže působí hebčím a hladším dojmem, a hlavně

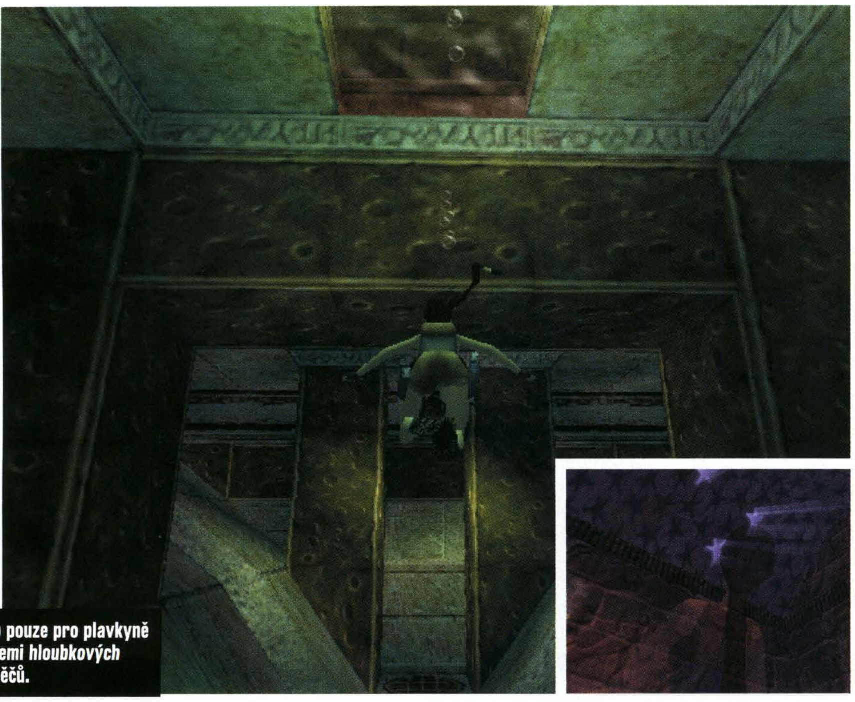
Světelné efekty jsou zdůrazněny všudypřítomnými hořícími pochodněmi.

„ŽIVÁ" LARA

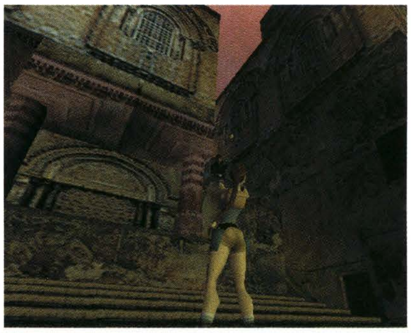
Ačkoli je Lara je složená pouze z jedniček a nul (i když s podprsenkou číslo čtyři), podařilo se jí něco, o čem sní všechny topmodelky: proniknout na titulní stranu časopisu Face. To se nepovedlo dokonce ani modelkám, oficiálně vybraným firmou Eidos. První „reálnou" Larou se v roce 1996 stala Nathalie Cooková. V příštím roce ji nahradila Rhona Mitraová, která Laru Croftovou představovala při prezentaci na počítačových veletrzích E3 a ETCS a údajně si dala kvůli tomu zvětšit své poprsí. Bez vysvětlení však na propagaci třetího dílu *Tomb Raidera* byla vybrána čtyřiadvacetiletá krátkovlasá blonďatá modelka Nell McAndrewová, jež musela nosit paruku. I ona se ale v zelené kombinéze příliš neohřála (a nakonec ji odhodila při pózování pro časopis Playboy), neboť pro letošní rok byla vybrána Holanďanka Lara Wellerová. Ve hře samé Laře sladce mazlivý hlas propůjčovala tehdy osmatřicetiletá svobodná matka z hornického městečka Ilkestone v hrabství Derby Judith Gibbinsová, která Tomb Raidera jezdila propagovat po celém světě: seděla na jevišti za plátnem, na které se promítala Lara, a musela odpovídat na otázky typu: „Nechcete si mě vzít?" nebo „Jak velká máte prsa?"...



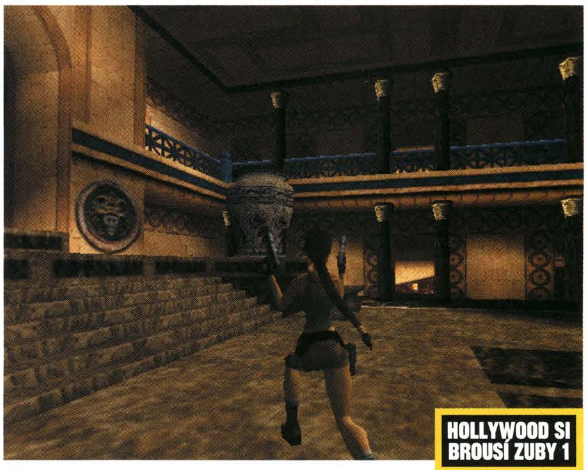
Nejpopulárnější Lara z masa a kostí: Rhona Mitraová. Výška: 176 cm, míry: 96–61–89.



Vstup pouze pro plavkyně s plícemi *hloubkových* potápěčů.



Kolik dveří otevřeš, tolika nebezpečí se vystavíš...



ksichtík je vykreslený detailněji: je sestavena z většího počtu polygonů, takže může mrkat i pohybovat rty, ze kterých se line nový hlas. Její pohyby jsou navíc zjevně plynulejší, ladnější a rychlejší – a když vyleze z vodní nádrže, zatopené jeskyně, případně z umělého příkopu, kape z ní chvilku voda. Ostatně grafika je v případě čtvrtého dílu skutečně úchvatná. Jelikož se designéři tentokrát mohli plně soustředit na jedinou nesmírně atraktivní oblast, hra svou detailností občas připomíná archeologický exkurz do různých architektonických stylů a slohů mýty a bájemi opředené země. Společně s houževnatou dobrodružkou postupně navštívíme skalní pohřebiště v Údolí králů na západním břehu Nilu i chrámový komplex s mohutným hypostylem v Karnaku na druhém břehu egyptské řeky života a ještě dříve, než zavítáme do Gízy k „hoře kamenů, postavené na hoře kamenů" (jak kdysi Velkou pyramidu nazýval Filón), bude se Lara muset prostřílet například ulicemi Alexandrie a Káhiry. Většinu cesty ji budou obklopovat staroegyptské mramorové dlaždice, sarkofágy, kanopy, oltáře, obelisky, pilíře, hvězdy, reliéfy i basreliéfy, ale i charakteristická „geometricky lomená" výzdoba na vápencových zdech, na nichž rozpoznáme oválné kartuše se jmény faraonů, posvátnou supici, egyptský kříž života, hieroglyfy, nástěnné malby nejvyšších bohů – a také mytické Horovo oko. Skvělou ukázkou grafických orgií je třeba barvami se třpytící Kleopatřin palác s alabastrovým bazénem se zurčící fontánkou, zelenými filodendrony a s imitací obrazu Achnatona a Nefertiti (Lara sem přijde v polovině hry). Občas sice zarazí přítomnost amfor se spíš mayskými než egyptskými vyobrazeními a červené malby krétských minotaurů (o soše řeckého boha moře Poseidona ani nemluvě), ale na druhé straně *Tomb Raider: The Last Revelation* není univerzitní encyklopedie ani hra, jakou je kupříkladu vzdělávací adventura typu *Egypt 1156 BC*. Množství detailů, předmětů a rekvizit (včetně mytických vah spravedlnosti, které měří tíži srdce při posledním soudu a u nichž číhá hybridní nestvůra zvaná „Velká požíračka") je ohromující a fascinující i pro ty, kteří nemají k Egyptu vytvořen žádný vztah. Tajemnou atmosféru umocňuje i propracovanější systém zrcadlení – obzvláště vypečené je „egyptské dobrodružství" v Alexandrii – a také dynamičtější osvětlení (všudypřítomné pochodně), jež povrchovým nerovnostem ve starodávných prostorách dodává až hororovou magičnost. K té přispívá také defilé stylových protivníků s až nepříjemně vyvinutou umělou inteligencí i tělesnou obratností – řada z nich je schopna napodobit pohyby Lary, takže ji pronásledují i do dříve bezpečných úkrytů. Vedle lidských i polozvířecích bytostí a živých i oživených mytologických monster (obzvláště mumie vydávající nechutné zvuky jsou pěkně hnusné) a soch se budete muset vypořádat i se šakaly, skaraby, netopýry – a se štíry. V prvních

Grafika čtvrtého dílu je skutečně úchvatná.

HOLLYWOOD SI BROUSÍ ZUBY 1

Archeologické eskapády Lary pronikly do světa hudby, literatury, komiksů a nyní chystají invazi také do filmového průmyslu. Producenti připravovaného snímku však dosud nemají v rukou ani vyhovující scénář, ani představu, kdo by Laru měl hrát. Podle výzkumů a hlasování na internetovém časopisu The Croft Times by byla nejlogičtější a nejžádanější kandidátkou dnes čtyřiadvacetiletá britská televizní a divadelní herečka Rhona Mitraová, druhá oficiální modelka Lary (na jejímž místě ji však vystřídaly již další dvě nástupkyně).

PŘEDCHOZÍ DOBRODRUŽSTVÍ LARY CROFTOVÉ

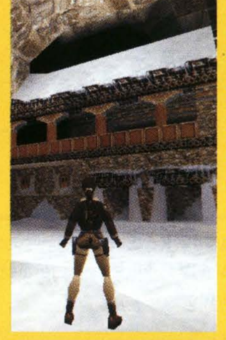
TOMB RAIDER (1996)

Lara při první „velké" výpravě navštívila zapomenutou peruánskou vesnici Vilacamba, zatoulala se do prehistorického „ztraceného světa" plného raptorů, navštívila rozpadlá starořecká a starořímská města a nakonec pronikla do útrob egyptské pyramidy. Jen díky své jasnozřivé inteligenci a obrovské síle se dokázala vypořádat se všelijakou havětí (netopýři, vlci, medvědi, gorily, tygři, krokodýli nebo mytické příšery), ale rovněž se zabijáky, které si najala její proradná šéfová. (Ještě poněkud hranatou a hrubou grafiku později vyhladil opravný patch, který přišel s grafickými 3D akcelerátory.)

Lařina cesta do pravěku.

TOMB RAIDER II (1997)

Po roce vyrazila ztepilá aristokratka s kolty zavěšenými proklatě nízko za dalším dobrodružstvím. V jejich pozadí stála starodávná legenda o Xianově dýce, jež svému majiteli mohla dopomoci k vpravdě dračí síle. Při honbě za dýkou čínského tyrana zabloudila Lara k Velké čínské zdi, do benátské opery i kanálů a tibetských hor. Třicáté narozeniny Laře jen prospěly. Nejen že zkrásněla, ale ve fitcentru a na „opičí" dráze ve své rezidenci posílila svaly. Kromě skákání, kotoulů a metání salt či plavání se naučila šplhat po žebřících, ledových stěnách i knihovnách – a také drandit v motorovém člunu a na sněžném skútru.



Během roku archeoložce narostl dlouhý cop...

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT (1998)

Úkolem Lary bylo najít a složit dohromady čtyři kusy meteoritu, který před miliony let dopadl na Antarktidu. Části vesmírného tělesa se ovšem roztrousily po indické džungli, na ostrovech v jižním Tichomoří, historickém Londýně i v nevadské Oblasti 51. Lokace bylo možné hrát v libovolném pořadí, nikoli lineárně jako v předchozích dílech. Protože na Laru číhala spousta nepřátel, musela se doučit nové kousky: plazit se po čtyřech, ručkovat, nebo sprintovat. Vyděděná šlechtická dcerka si stačila pořídit i řidičák k automobilům a naučit se pádlovat na raftové kánoi.

...který jí v džungli napřesrok zmokl.

HOLLYWOOD SI BROUSÍ ZUBY 2

Na filmovou roli se třese více hereček: spekuluje se o hvězdách, jako je Sandra Bullocková (ta má šanci pro svůj „umělý" vzhled i zkušenost v akčních filmech), Elizabeth Hurleyová, Lucy Lawlessová, Catherine Zeta-Jonesová či francouzská modelka-gymnastka Vannessa Demoutová. Těžko ale říci, jak na živé herečce bude vypadat těžký zbrojní arzenál, jímž je Lara ověšena, nemluvě už o tom, že s jejími tělesnými proporcemi by bylo prakticky téměř nemožné udržet při chůzi rovnováhu.

patrech sice vypadají jako nepříliš nebezpeční ráčci, v závěru však z nich vyrostou zrůdy o velikosti džípu. V každém případě píchnutí jejich bodcem znamená postupující otravu, jež je graficky pozoruhodně znázorněna: obrazovka se začne v „opileckých" vlnách vertikálně i horizontálně deformovat, jak postupně Lara ztrácí vědomí – a pokud jí včas neaplikujete medikament, přijde poraněná fešanda o život a vy o oči. Zajímavých postav je tu vícero (za všechny jmenujme alespoň Lařina dávného přítele, dobrodruha Jeana-Yvese – mezi oběma pulzuje latentní erotické napětí v duchu *Akt X*), ale dalšími podrobnostmi bychom vám pokazili překvapení.

Alfou a omegou každé hry (nejen) tohoto typu je samozřejmě ovládání, na kterém totálně vyhořel již připomenutý *Prince of Persia 3D*. Lara Croftová však udělá, co vám na očích uvidí, respektive čím ji budete prostřednictvím klávesnice stimulovat: byť při některých kombinovaných pohybech si budete muset vycvičit prstoklad poslepu hrajícího klavírního virtuosa. Všechny pohyby – ty nejjednodušší kousky i ty nejsložitější manévry – si nacvičíte v lahůdkovém tréninkovém menu, ve kterém se vám Lara představí jako sladké šestnáctileté poupátko se dvěma culíky a líbezně holčičími pohyby. Tato speciální „mise" se odehrává v roce 1984 v Kambodži a dívčiným průvodcem není nikdo jiný než její pozdější protivník Werner Von Croy. Kromě toho, že se romantickým dobrodružstvím nadšená malá Lara naučí v prostředí zaniklé čínsko-hindské architektury běhat, skákat, plavat, šplhat a hledat tajné skrýše, za poněkud morbidních okolností také získá svoji pověstnou brašnu…

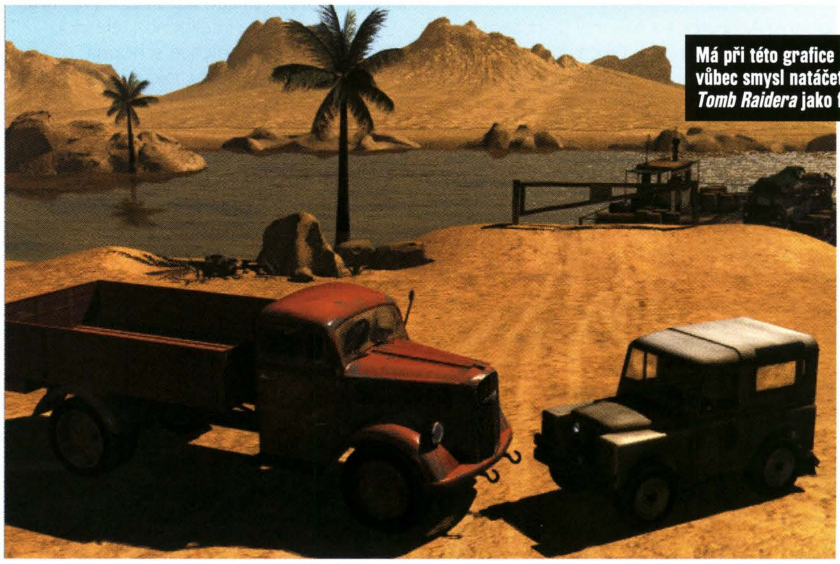
Ještě že Jean François Champollion vyluštil tajemství hieroglyfů.

Lara se také představí jako šestnáctileté poupátko.

Jestliže bylo možné již původní dobrodružství Lary Croftové označovat za první interaktivní film, při kterém hráče fascinoval pocit, že je jeho přímým účastníkem, pokročilejší herní systém ve čtvrtém *Tomb Raiderovi* onu filmovost dále prohlubuje. Animované a rovněž graficky zdokonalené pasáže s řadou dialogů již neslouží jen jako pojítko mezi dvěma úrovněmi, ale jsou vlastně součástí jednoho nepřerušovaného dobrodružství. „Pasivní" animace jsou filmově nastříhávány doprostřed interakce (kupříkladu famózní sekvence, ve které Lara pobíhá po střechách vagonů jako Sean Connery ve filmu Velká vlaková loupež) a střihová skladba i proměnlivé úhly kamery hru znovu přibližují světu, který se odehrává spíše na stříbrném plátně než na monitoru počítače. To platí především pro honičky v džípech a pro Lařiny jízdy na motorce se sajdkárou. Samozřejmě že drtivou většinu hry je neustále rotující kamera umístěna za Larou, takže z ní nejčastěji vidíme záda, po nichž poskakuje dlouhatánský cop. Zmiňovaný pohled z její perspektivy ovšem není již tak zafixován jako kdysi, takže si nyní hráči častěji užijí její mandlová očička nebo smyslná ústa. Kamera navíc občas vyjede – pro lepší orientaci – vysoko nad její hlavu do kolmého nadhledu (Laru ovšem přitom dále „ovládáte"), případně animovaná vsuvka celou scenérii zabere ze subjektivního pohledu – mimořádně efektní jsou záběry, snímané jen několik centimetrů nad zemí: z pohledu cupitajících skarabů nebo krvelačných šakalů.

Již ve svém preview PC Gamer naznačoval, že teprve *Tomb Raider: The Last Revelation* je skutečným pokračováním původní hry. Vývoj na této části začal již uprostřed roku 1998 (tedy ještě v době, kdy probíhaly práce na třetím díle) a bohatě se to vyplatilo: výsledkem toho přístupu je nejlepší část celé série. V žádném případě nejde o nějakou nově nabalzamovanou mrtvolu, která by žila už jen z lesku svých dávno prachem zavátých slavných časů. *Tomb Raider: The Last Revelation* je faraonem v plné síle a nádheře, před kterým ostatní 3D akční adventury musí opět pokorně sklonit hlavu.

E. A. SEVERIN



Má při této grafice vůbec smysl natáčet *Tomb Raidera* jako film?

PCGAMER PROFIL

Tomb Raider: TLR je:

- **Návrat ke klasice s mnoha vylepšeními a epickým příběhem.**
- **Simulace návštěvy egyptského muzea v Káhiře.**
- **Stroj času, který Laru vrací do dívčích let.**

Tomb Raider: TLR není:

- **Módní přehlídka nových sexy oblečků.**
- **Divoká střílečka, v níž bude krev stříkat na obrazovku.**
- **Hra, kterou byste dohráli za týden.**

■ Vydavatel **Eidos** ■ Vyvinul **Core Design** ■ Cena **1599 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P233, 32MB RAM, 3D karta** ■ Doporučeno **PII 300, 64MB RAM** ■ Grafický akcelerátor **Direct 3D** ■ Multi-Player **Ne** ■ Web **www.tombraider.com** ■ Datum vydání **Prosinec**

PCGAMER

Nejlepší díl z celé série. Zatím jsme ji nedohráli, takže nevíme, zda je také finále stoprocentní.

97 %

TAKÉ STOJÍ ZA POZORNOST...

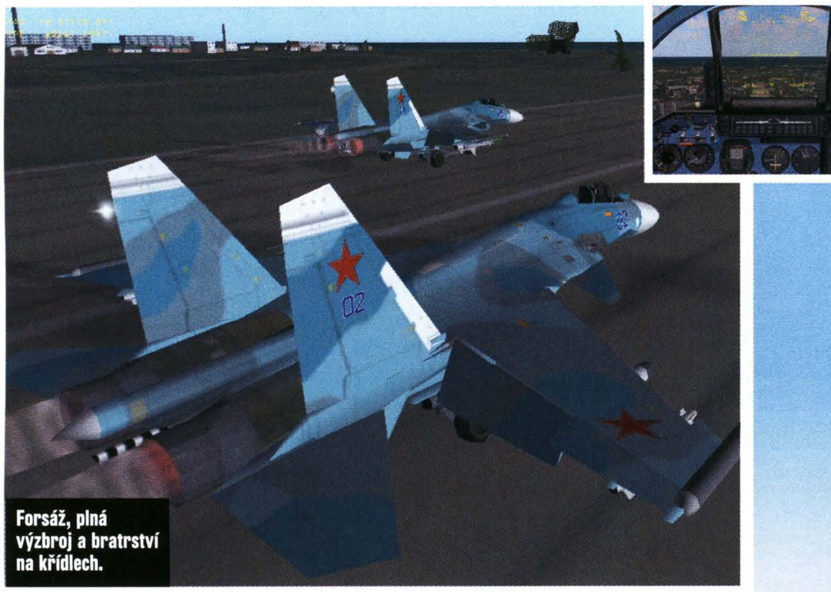
Tomb Raider I–III
Každá sága má svůj začátek.

Nightmare Creatures:
Záhrobní akční adventura z poeovského Londýna.

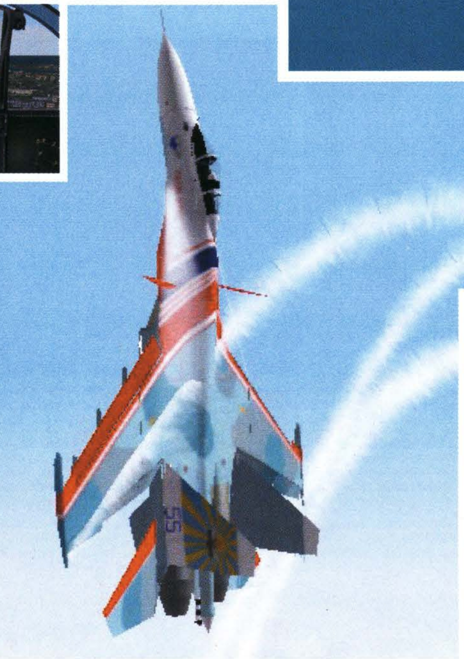
ŽÁNR: LETECKÝ SIMULÁTOR

FLANKER 2.0

Poslední vzdušná bitva nevzplála, novopečeným pilotům NATO se ale vždycky hodí zkušenosti z kabiny moderní ruské stíhačky.



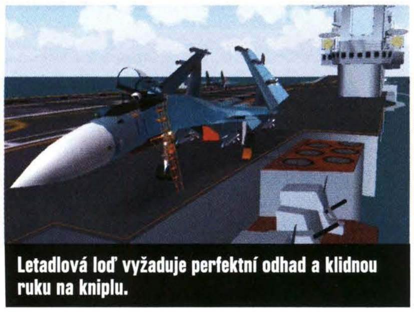
Forsáž, plná výzbroj a bratrství na křídlech.



Kamufláž show týmu Su-27 padne a sluší.

PAMĚTNÍCI studené války už vědí, ostatním prozradíme, že kódovým jménem *Flanker* označoval tehdy zlý a nyní náš Západ sovětský bojový letoun Suchoj Su-27. Akrobatickými produkcemi na leteckých dnech mu pak začátkem devadesátých let udělal celosvětovou reklamu letec Anatolij Kvočur, proslulý mimo jiné obratem zvaným Pugačovova kobra. Ani dnes ale *Flanker* nepatří historii, najít se dá třeba ve výzbroji i předváděcím týmu leteckých sil Ukrajiny.

Počítačový simulátor letadla Su-27 z produkce SSI poprvé naroloval na ranvej před pěti lety k souboji s tehdy úžasným *Falconem 3.0*. Program se dočkal „updatu" na verzi *1.5*, současný velmi přepracovaný *Flanker 2.0* přichází v mezičase mezi nejnovějším *Falconem 4.0* a hrami z jara 2000, kde snad nebude chybět například něco nového od Jane's.



Letadlová loď vyžaduje perfektní odhad a klidnou ruku na kniplu.

Seznamování se softwarovým *Flankerem 2.0* není vůbec špatné začít nezvyklou předletovou přípravou – opakováním azbuky a ruských slovíček. První pohled na přístrojovou desku a HUD je trochu šok, všechny nápisy a zkratky jsou stylově a věrně podle předlohy v Tolstého jazyce! Průhledový displej se dá po chvilce hledání přepnout na angličtinu, se zbytkem je to složitější. Už taková vizitka napovídá, že nad podobně zpracovaným simulátorem se zatetelí především srdce hardcore virtuálních pilotů, ochotných věnovat seznámení s programem, jako v případě skutečného letadla, nějaký ten čas a úsilí. Odměnou za snahu je simulátor, kde se prolíná věrnost letových vlastností stroje, komplexnost ovládání (povelů a klávesových zkratek je dohromady kolem 180 včetně tlačítka pro zmíněný obrat Pugačovova kobra) a vizuální preciznost. Grafický engine si s malými výhradami poradil úspěšně s proplutím mezi úskalími simulátorů: krásným zobrazením a přijatelnou rychlostí. Grafika *Flankeru 2.0*, plná drobných a důležitých detailů, je božská při pohledu do kokpitu stejně jako ven na krajinu. A co je důležité, při oželení nějakých textur povrchů je dosti svižná také při vyšších rozlišeních.

Všechny nápisy jsou stylově v azbuce.

Protože se blíží Vánoce, rozbalte si napřed dárek s překvapením: dva aeroplány v jedné krabici, na joystick zde čeká nejen klasický typ *Su-27 Flanker*, rovněž jeho námořní odvozenina *Su-33*. Těšte se, přistáváme na letadlové lodi Admirál Kuzněcov… Stejně jako celá pilotáž je trefení se na palubu celkem náročné, ale naštěstí tu máme nastavování obtížnosti, cvičné lety s instruktorem pro všechny základní situace a jiné vymoženosti. Až se zdá, že programátoři nejdříve stvořili opravdu supersimulátor, ale zalekli se obtížnosti a přidali volitelné prvky, jako nezničitelnost, automatické ovládání plynu nebo udržování správné výšky. Tolik pro méně zběhlé letce, kteří se chtěli s *Flankerem* loučit a vrátit se až po deseti tisících nalétaných hodin s cesnou. Ve hře si na své přijde ten i ten.

TOMÁŠ SUCHOMEL

SDĚLAJ SI HOME

Jako software patří Flanker 2.0 k programů s tzv. otevřenou koncepcí. Na webu už teď koluje mnoho doplňků a úprav. Dokonce přímo z oficiálních stránek SSI vede odkaz na českou site Flanker Front Page s upravenými zvuky (http://flanker.sim-arena.com/Czech/index_cz.htm). Mimo jiné s nimi začne mluvit rusky Nadja, palubní počítač. Záchranou pro později narozené a Američany jsou do angličtiny přeložené přístrojové desky. Ani vnější kabát nepřijde zkrátka, Cammo Commander dokáže vytvořit kamufláž podle vkusu nebo si můžete najít už hotová zbarvení.

PCGAMER PROFIL

Flanker je:
- **Realita jako na pilotním trenažéru.**
- **Příjemná změna.**
- **Vítězství ducha nad výkonem CPU.**

Flanker není:
- **Pilotní školka.**
- **Báječní muži na létajících strojích.**
- **Akční popření mechaniky letu.**

■ Vydavatel **SSI** ■ Vyvinul **SSI** ■ Cena **1499 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P200, 32MB RAM** ■ Doporučeno **PII 300, 64Mb RAM, 3D karta** ■ Grafický akcelerátor **Direct 3D, Glide** ■ Multi-Player **síť, internet** ■ Web **www.flanker2.com** ■ Datum vydání **Právě vyšlo**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Falcon 4.0
Klidná tradice pro ctitele klasiky, manuál tloušťky románu hovoří za vše.

Mig Alley
Tankování ve vzduchu? Laserové bomby? Samonaváděcí rakety? A co to je?

PCGAMER

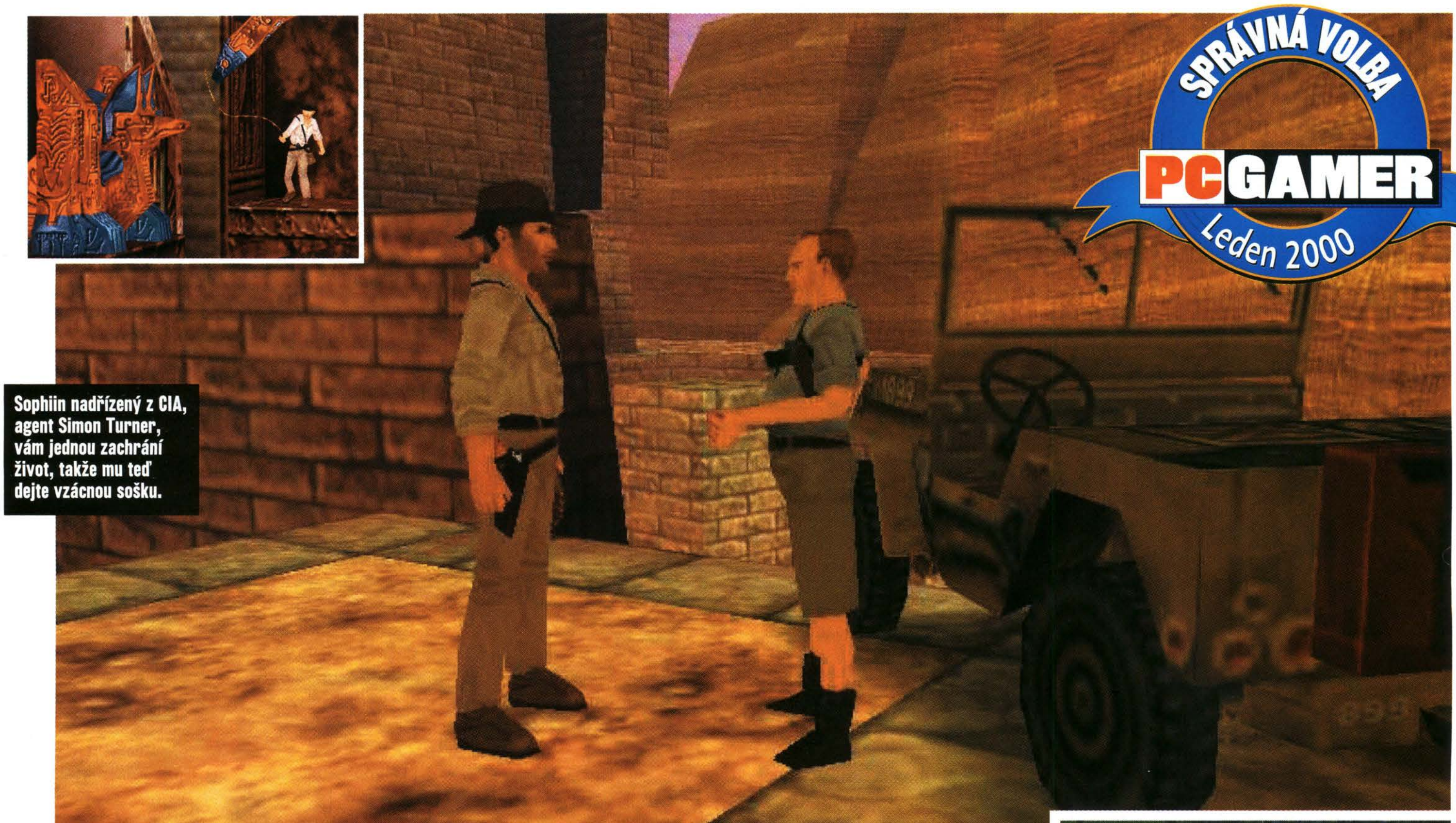
Ultrasugestivní zkušenost gardového pilota Made in USSR.

82%

ŽÁNR: 3D AKČNÍ ADVENTURE

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Konečně se vrátila postava, která je nejen profesionálním archeologem, ale také profesionálním hrdinou. Indy je zpátky.



Sophiin nadřízený z CIA, agent Simon Turner, vám jednou zachrání život, takže mu teď dejte vzácnou sošku.

THEMA PRO FANDY

Pokud si rádi měníte ve Windows pozadí, ikony či zvuky a chcete themu na tuto hru, tak vězte, že není třeba brouzdat po internetu. Na prvním CD Indyho se totiž nachází adresář Themes, kde naleznete spoustu obrázků na pozadí, hromadu ikonek, indy „myšoidní" kurzor a zvuky včetně známé fanfáry.

ANO, tato recenze bude euforická. A srovnávání s *Tomb Raiderem* nás čeká hned několik. Není jiná možnost. První *Tomb Raider* tu sice byl už před třemi lety, ale nejeden recenzent si také v té době neodpustil podotknout, že jeho svět měla vyplnit spíše nějaká výraznější a nad jiné povolanější postava – nejlépe doktor archeologie Henry „Indiana" Jones, Junior.

Je totiž docela možné, že nebýt slavných filmů s tímto dobrodruhem v hlavní roli, možná by ani žádný *Tomb Raider* nevznikl. S dalšími dobrodružstvími Lary začaly sice tyto pochybnosti postupně vyznívat doztracena, avšak pro Lucas Arts na svém významu netratily. Bylo tak zřejmě jen otázkou času, kdy jeho lidé postaví proti svůdné konkurentce svého největšího favorita.

Jejich úsilí se ovšem neobešlo bez několika zdržení. A tak se Lara příchodu svého soka dočkala až souběžně se svým čtvrtým dobrodružstvím. Navíc není vyloučeno, že období, ve kterém jí tak trochu docházel dech, si Indy pro svůj comeback vybral možná i záměrně. Jako kdyby se rozhodl ukázat, kdo je tím pravým hrdinou, který po vzácných artefaktech z tohoto i jiných světů pátrá s velkým nadhledem a nezanedbatelným profesním zázemím. Kdyby náhodou někdo z vás netušil, kde se ten Indiana Jones vzal, mrkněte na infobloky kolem recenze – pár skromných informací tam snad najdete.

Teď ale zvolněme a zastavme se u toho, co na Indyho čeká tentokrát. Zajímavým nápadem autorů je časový posun z druhé světové války, v níž se Indyho soupeři rekrutovali z řad SS a wermachtu, do poválečného období, ve kterém si – patrně z nudy – vymysleły světové mocnosti fenomén studené války. A tak na scénu přicházejí noví, ale neméně hroziví a nebezpeční protivníci – agenti KGB. Píše se rok 1947, kdy Indy pátrá po archeologických zajímavostech na jihozápadě USA. Jeho pátrání je ale

S touto stíhačkou si sice už nezalétáte, ale vrtule se může hodit.

přerušeno příletem helikoptéry, ze které vystoupí jeho stará láska, Sophia, která zrovna pracuje pro CIA, a Indymu zvěstuje velmi zajímavé informace. CIA prý zjistila, že Sověti se podezřele motají v jisté lokalitě na území Iráku, kde se měla ve starověku údajně nacházet babylonská věž. Z jistých zdrojů se totiž dozvěděli, že Babyloňané sestrojili pekelný stroj, neboli jak praví výmluvný název celé hry, Infernal Machine. S ním je možné otevřít bránu do jiné dimenze. A CIA pochopitelně odmítá připustit, že by to měli být právě Sověti, kdo by měli získat takovou výhodu spoutáním moci zřejmě nad jiné silnější.

Indymu pochopitelně o politiku nejde, ale tak velké tajemství je pro něho ještě větší

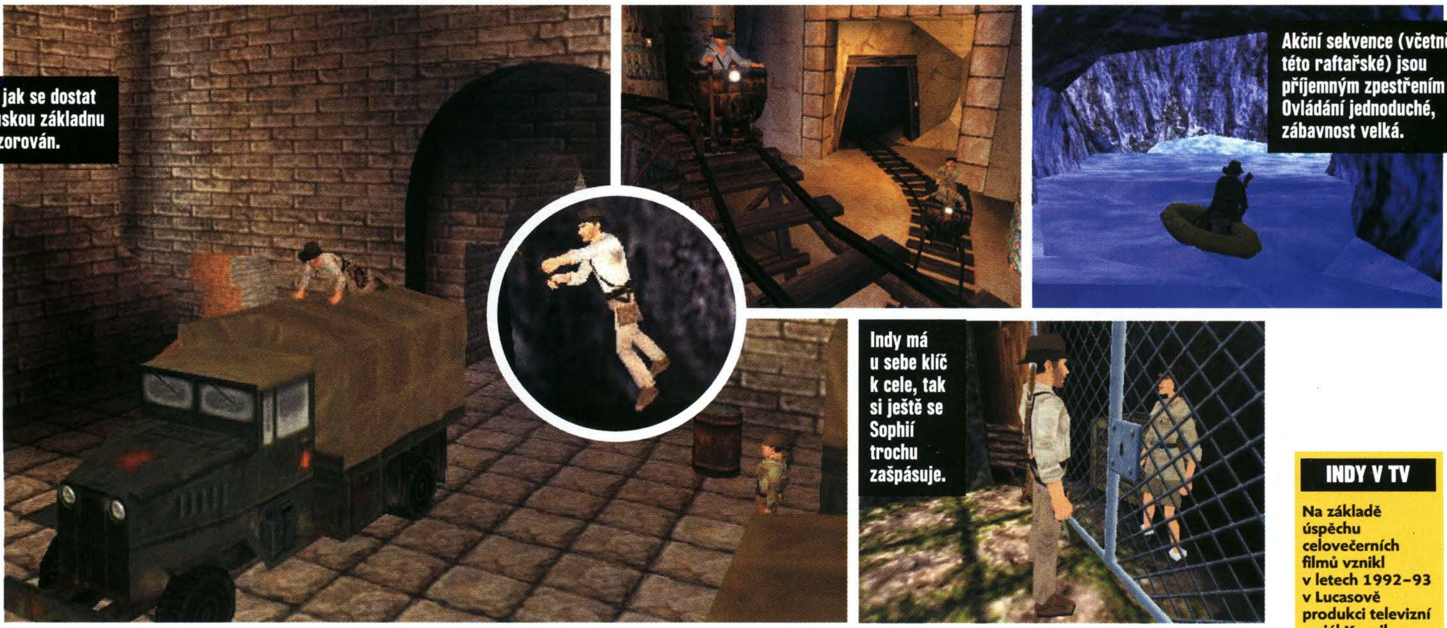
INDIANA JONES VE FILMU

Postava Indiany Jonese vešla ve známost třemi slavnými dobrodružnými filmy režiséra Stevena Spielberga v produkci George Lucase, s Harrisonem Fordem v hlavní roli.

V roce 1981 měl premiéru Indiana Jones a Dobyvatelé Ztracené archy, kdy Indy musel nacistům před nosem uzmout legendární Archu úmluvy.

V roce 1984 to byl film Indiana Jones a Chrám zkázy, odehrávající se převážně v Indii, kde Indy získal z nebezpečného maharádžova paláce mocný kámen Sankara.

Posledním (zatím?) je Indiana Jones a Poslední křížová výprava, kde Indy spolu se svým otcem prožívá neuvěřitelné peripetie, potkají Hitlera a nakonec se napijí ze svatého grálu.



Aneb jak se dostat na ruskou základnu nepozorován.

Akční sekvence (včetně této raftařské) jsou příjemným zpestřením hry. Ovládání jednoduché, zábavnost velká.

Indy má u sebe klíč k cele, tak si ještě se Sophií trochu zašpásuje.

výzvou. Vydá se k babylonské věži a to je začátek jeho dalšího dobrodružství, které ho zavede na nejrůznější místa celého světa. Všude tam, kam byly kdysi dávno jednotlivé části pekelného stroje rozneseny.

Indiana Jones and the Infernal Machine je další z řady pokračování, která přešla od 2D zpracování na plně trojrozměrné (podobně jako třeba *Rayman* či *Prince of Persia*). V současné době nic neobvyklého – jenže ne vždy se taková změna povede, ať jde o grafickou stránku, pohyb hrdiny, nebo zapracování kamery.

Jednotlivé úrovně jsou pěkne rozsáhlé.

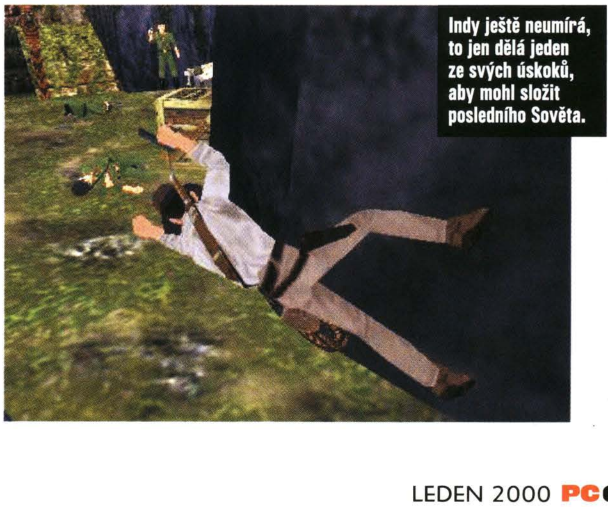
Pokud jde ale o grafiku, čekalo nás velmi příjemné překvapení. Hned na začátku je třeba uvést, že to není žádný *Unreal* či *Quake 3* – ostatně od akční adventure tohoto stylu se to ani čekat nedá. Spíše jde o srovnání s konkurencí a zde Indy jasně vede. Proti poslednímu *Tomb Raiderovi* sice nejde o žádný markantní kvalitativní skok, ale 3D to je. Grafika je jemnější, působivější, pestřejší, jednotlivé postavy jsou animované opravdu velmi dobře, o Indym ani nemluvě. O to více je s podivem, že jako základ byl použit už trochu letitý engine z *Jedi Knighta*. Při pohledu na obrázky se tomu ani nechce věřit. Engine byl samozřejmě výrazně přepracován, nicméně skýtá jednu zásadní výhodu – i když hra vyžaduje akcelerátor, je hratelná i na Pentiu 200, což stojí za pozornost. Tu si navíc zaslouží i jednotlivé animované sekvence, které byly rovněž vytvořeny v dnes velmi populárním herním enginu. Nejde jen o to, že to včetně scénáře dobře vypadá, ale přechody mezi hrou a animací jsou velmi plynulé a rozdíly prakticky nulové.

I s kamerou si chlapíci z LucasArts poradili skvěle. Prakticky se vám nestane, že by vám postavička Indyho nějak bránila ve výhledu, a když už k tomu dojde, Indy zprůhlední, abyste viděli přesně tam, kam potřebujete. Pokud se navíc nehýbete, lze si přepnout do pohledu Jonesovýma očima. Nemůže se tak stát, že byste skákali do neznáma nebo stříleli pánu bohu do oken.

S grafickým zpracováním souvisí hodně i design levelů. A opět díky enginu z *Jedi Knighta* se designéři mohli vyřádit a jednotlivé úrovně zpracovat pěkně rozsáhlé. Jejich projití není záležitostí na několik minut, ale minimálně na hodinu. Je obdivuhodné, že toho přitom nebylo dosaženo úseky vhodnými pro maratonce

INDY V TV

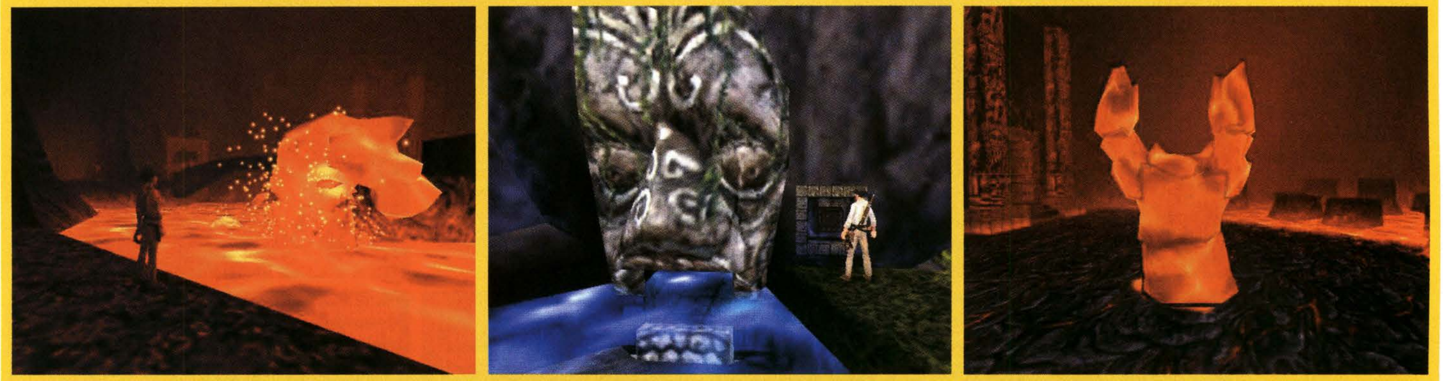
Na základě úspěchu celovečerních filmů vznikl v letech 1992–93 v Lucasově produkci televizní seriál Kroniky mladého Indiany Jonese, ve kterém mladý Indy prožíval neuvěřitelná dobrodružství a potkával slavné lidi během první světové války i krátce po ní. Některé díly se natáčely také v Čechách.



Indy ještě neumírá, to jen dělá jeden ze svých úskoků, aby mohl složit posledního Sověta.

LÁVOVÝ DÉMON

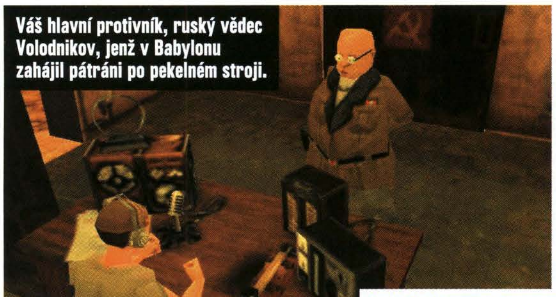
Ve hře je i několik větších „bossů“, jako třeba tento lávový.



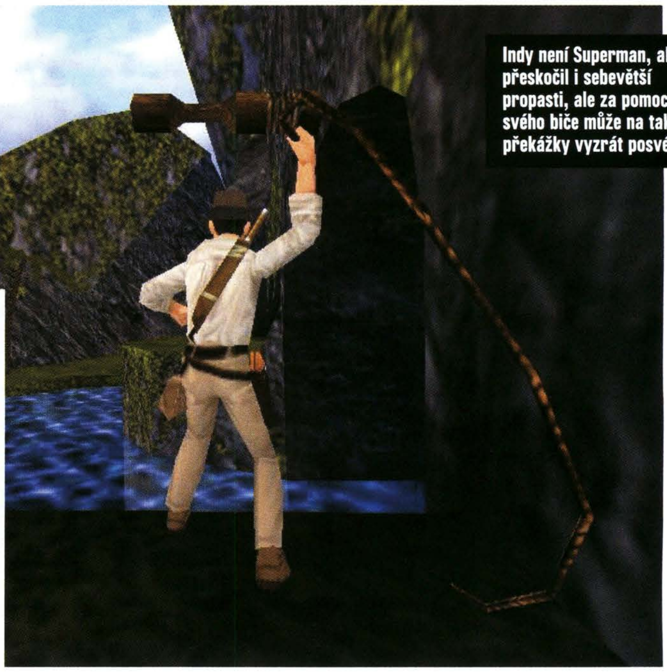
Nejprve se na mě vytahuje a hází po mně lávu. Střelba se samozřejmě míjí účinkem.

Nezbývá proto než vyskákat k tomuto spínači a nepřítele zchladit vodou z jezera.

A jaký byl lávový démon...



Váš hlavní protivník, ruský vědec Volodnikov, jenž v Babylonu zahájil pátrání po pekelném stroji.



Indy není Superman, aby přeskočil i sebevětší propasti, ale za pomocí svého biče může na takové překážky vyzrát posvém.

Jak jinak překonat jámu plnou ostrých kůlů, že.

IQ

Tato zkratka zde značí čistě Indyho kvocient. Maximum je tisíc bodů, ale toho lze dosáhnout jen v případě, že projdete na nejvyšší obtížnost všechny levely bez použití hintů a zmocníte se pokladů na všech tajných či lépe řečeno špatně přístupných místech. Nejde tu o inteligenci jako takovou, ale symbol, který udává, jak moc jste dobří hráči.

typu Zátopka, ale vskutku fantastickým designem. Rozmanitá prostředí jsou toho důkazem. Rozkoukáváte se v amerických pouštních kaňonech, odkud se postupně přesunujete na Střední východ plný archeologických vykopávek a různých katakomb ukrývajících důmyslné tisíce let staré mechanismy. Poté následuje cesta do hornatých části Kazachstánu, kde kromě putování po zasněžených pláni sjíždíte dravé řeky. Dále prozkoumáváte tibetský chrám. Z něho se záhadnou bránou dostanete do mnohem teplejšího prostředí jižního Pacifiku, v němž si uprostřed žraloků a jiných dravých ryb krásně zaplavete a na místních ostrovech se setkáte s několika památkami na druhou světovou válku včetně potopené japonské stíhačky Zero. Ještě více se ohřejete v prostředí sopky, pod jejímž příkrovem se skrývá tajemný chrám. Občas se dostanete i na čerstvý vzduch, ale vratké provazové můstky nebudou zrovna odpočinkovým místem. Následná jízda v džípu džunglí však bude zajímavou změnou. Proč vám ale všechno vyzrazovat a kazit radost ze hry! Vězte proto jen, že se podíváte i na poušť, do aztéckých pyramid, projedete se v důlním vozíku (koneckonců je to Indy, ne?), a budete-li úspěšní, proniknete i do tajného levelu v srdci Peru.

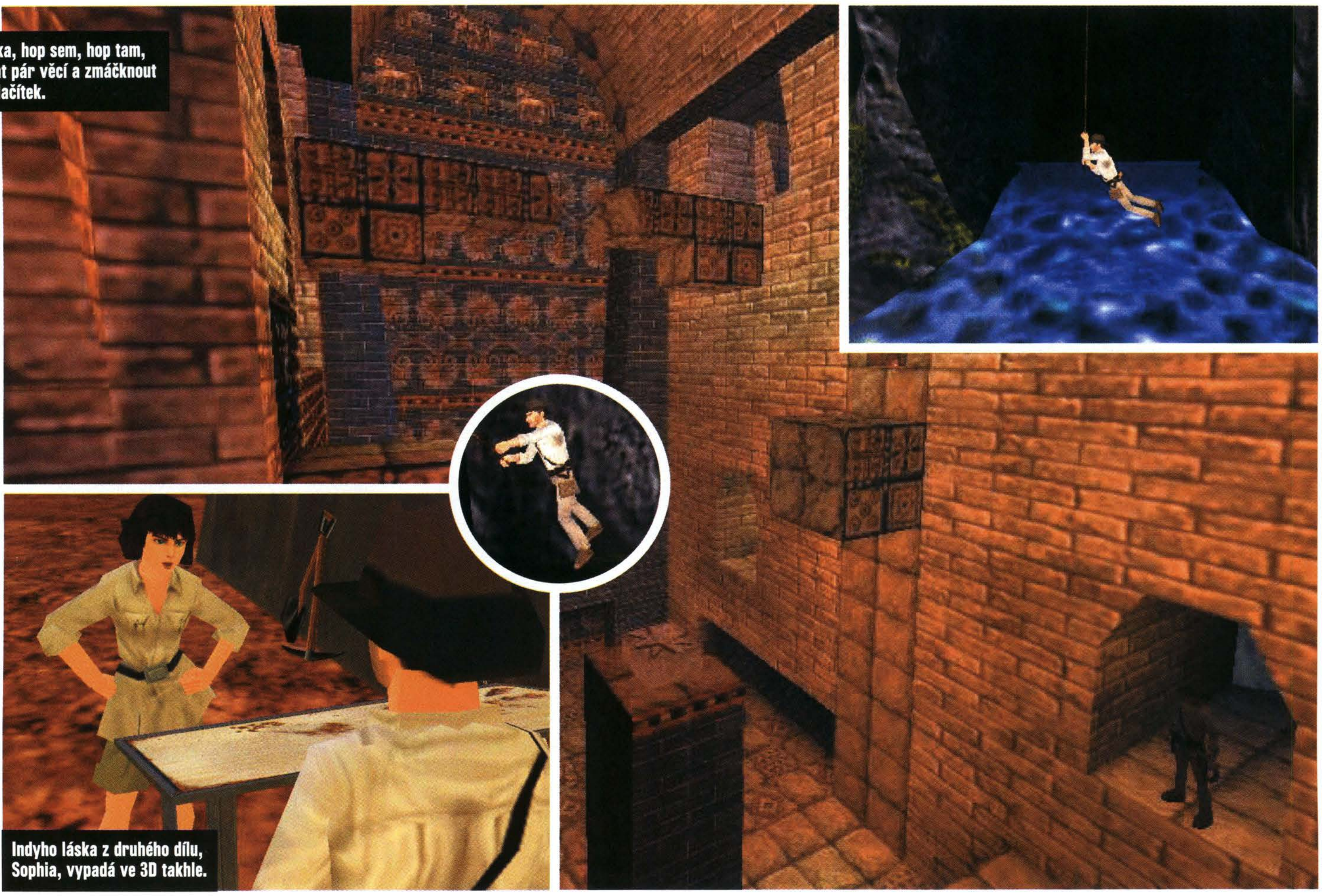
Nejde však jen o geografickou rozmanitost či různorodou texturu povrchu. Každý level má jiný design. Někde skáčete po mizejících plošinkách, na jiném místě řešíte zajímavé mechanické puzzly, jinde dojde na střílení nebo se budete muset vyhnout mazaným pastem jako klasickým valícím se balvanům, hlubokým jámám, šipkám či vystřelujícím kopím. Je to neobyčejně pestré – dalo by se říci, že co level, to nové dobrodružství.

Bič je opravdu všestranným pomocníkem.

Jednotlivé úrovně se liší také nepřáteli. Protože se ubíráte za stejným cílem, téměř vždy narazíte na sovětské agenty nebo vojáky – stále jste za nimi buď o krok vpřed, nebo vzad. Vedle nich si ale budete muset poradit i s ledovými démony, golemy, robotími monstry, ale i přirozenými nepřáteli ze živočišné říše, jako jsou žraloci, hadi, pavouci nebo štíři.

Proti nebezpečným nepřátelům je ale Indy skvěle vybaven. Jednotlivé zbraně však pochopitelně získává postupně. Na začátku má jen své pěsti, jednoduchou pistoli a nepostradatelný bič. Časem ale získá mnohem lepší zbraně (magnum i automatickou pistoli), pušku, kalašnikov, mačetu (tu jedinou můžete používat pod vodou), granáty či bazuku. A všechny využijete. Pokud ale můžeme radit, sbírejte střelivo, co to jde, neboť do bazuky vám brzy dojdou náboje, granátů je pomálu, puška je sice účinná, ale střelba z ní pomalá, takže se nejčastěji budete vracet stejně k magnumu či základní pistoli.

Kapitolou samou pro sebe je však Indyho bič. Byli jsme zvědaví, jak často a jakými způsoby bude tato dnes už klasická Indyho zbraň využívána. Jedním slovem: skvěle! Bič je opravdu všestranným


Klasika, hop sem, hop tam, sebrat pár věcí a zmáčknout pár tlačítek.

Indyho láska z druhého dílu, Sophia, vypadá ve 3D takhle.

pomocníkem. Můžete s ním aktivovat některé mechanismy, posunovat věci, útočit, ale nejvíce ho využijete asi pro přeskakování propastí a přetahování se přes různé překážky. Zdá se dokonce, že řada puzzlů byla zakomponována do hry jen s ohledem na jeho využití. Je opravdu skvělým herním prvkem, který zpestřuje akci i „adventurování". Nehledě na to, že při jeho správném použití uslyšíte klasickou Indyho fanfáru. Hudební stránka je dokonce natolik dobrá, že by určitě nebylo na škodu, kdyby dostala ještě o něco větší prostor. Inu, John Williams je prostě John Williams.

Pokud jde o Indyho fyzické schopnosti, jsou to standardní pohyby, jako chůze, běh, úkroky, skákání, plazení, ručkování, šplhání, plavání, plus akce spojené s používáním biče. Něco opravdu výjimečného se tady vymyslet nedá, neboť jakkoli charismatický hrdina Indy Jones je. Superman naštěstí není. Důležitější je, že jednotlivé pohyby provádí pouze prostřednictvím pár kláves a jejich používání je tedy snadno zvládnutelné. Navíc je skvěle rozanimován, čímž všechny jeho pohyby vypadají přirozeněji než Lary.

A hlavně je to Indy. Jistě, samo o sobě to ještě nemusí nic znamenat. Ale až se pomocí biče poprvé přehoupnete přes nějakou propast, až uslyšíte jeho první hlášku, objevíte první části pekelného stroje (které vám umožní zbourat vratké zdi či se zneviditelnit) a střetnete se s prvními nepřáteli, buďte si jisti, že se uprostřed skvělých a napínavých dobrodružství do jeho postavy dokonale vžijete. Bavit se budete parádně.

Indy je nová generace klasické adventury.

Ve podstatě tu nejde o žádnou převratnou akční adventure, ale spojení s tím pravým akčním hrdinou a zasazením hry do prostředí podobného tomu z Indyho filmů se ukazuje být skvělým tahem. Není to klasická lucasovská adventura, spíše její nová generace. *Indiana Jones and the Infernal Machine* je ale i tak další famózní hitovkou od LucasArts, která napravuje dojem z uspěchaného *Phantom Menace*, a současně si nasazuje korunu pro nejlepší akční adventure. Bravo LucasArts.

TOMÁŠ JAKOUBEK

Co neudělá s ženou hezká květina. Funguje to i ve skutečnosti? *(jen někdy... – poznámka kompletní redakce)*

PCGAMER PROFIL

Indiana Jones je:
- **Zpátky.**
- **Skvěle hratelný.**
- **Lepší než Lara.**

Indiana Jones není:
- **Těžký...**
- **...ale ani jednoduchý.**
- **Hra, kterou byste mohli opomenout.**

■ Vydavatel **Activision** ■ Vyvinul **Lucas Arts** ■ Cena **1799 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P200, 32MB RAM, 3D karta, 200MB HD** ■ Doporučeno **PII 300, 64MB RAM** ■ Grafický akcelerátor **Direct3D** ■ Multi-Player **Ne** ■ Web **www.indy.lucasarts.com** ■ Datum vydání **Právě vyšlo**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Tomb Raider IV
Dobrodružství Lary Croftové v novém, nejlepším pokračování.

Indiana Jones And The Fate Of Atlantis
Od těch dob došlo k hodně změnám, ale i dnes by hra patřila k „nej" adventurám.

PCGAMER

Téměř nejlepší akční adventure všech dob. Skvělé využití filmové licence. Ať žije Indy!

95%

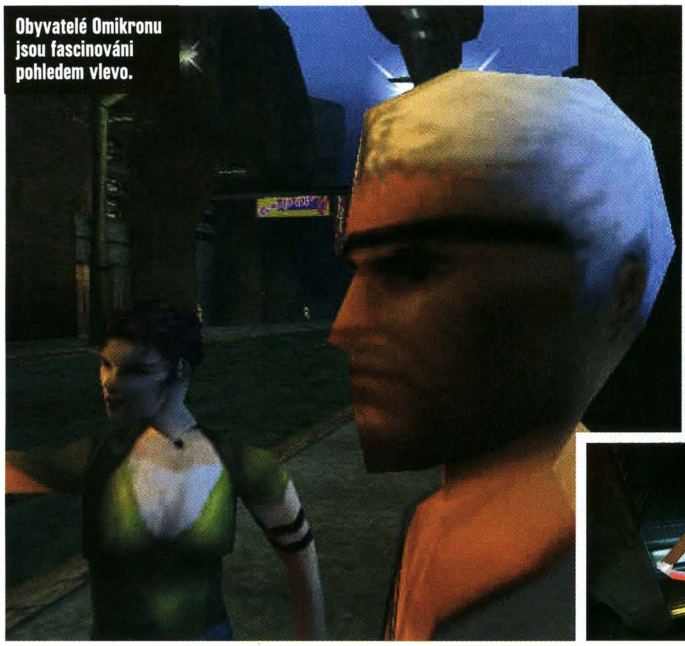
ŽÁNR: ADVENTURE

THE NOMAD SOUL

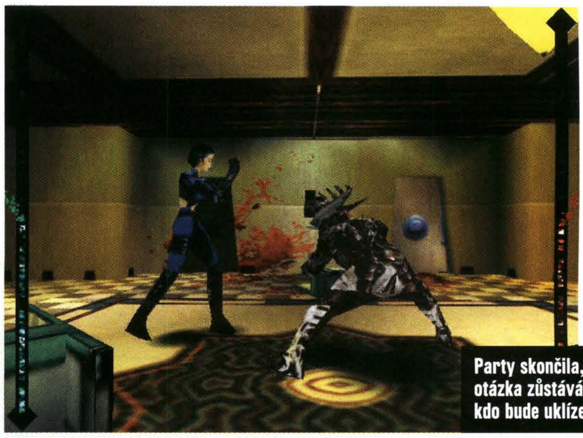
David Bowie je nesmrtelný. Žije ve virtuální realitě.

POLYKÁM TVOU DUŠI

Nejlepší příklad toho, že Nomad Soul nesplňuje cíle, které si předsevzal, je jeho základní koncept „hry na realitu". Na cestě hrou se objevují různé démonické postavy, které tvrdí, že když vyhrají, sežerou vaši duši. Logicky je jasné, že se to nemůže stát, ale ta vyřčená možnost vnáší do hry jemné vzrušení. Dokud vše není vyřešeno, odehrává se to v mezích klasického Schroedingerova dilematu kočka-myš. Jenže pak prohrajete a objeví se úplně normální závěrečná sekvence. Tím je napětí kompletně ztraceno. Tsss...



Obyvatelé Omikronu jsou fascinováni pohledem vlevo.



Party skončila, otázka zůstává: kdo bude uklízet?

HRA má nepopiratelně frankofonní původ. Poznáte to podle modernisticko-futuristického designu, odrazí se to v základní zápletce i na pečlivosti, kterou tvůrci hry věnovali dokonalému ztvárnění ženských pohybů.

Na začátku jste požádáni o pomoc Kaylem, policistou z jiné dimenze. Potřebuje, abyste mu propůjčili svoji duši a posléze vybojovali bitvu se zlem v jeho dimenzi. Zachráníte tím jeho i svůj svět. Pokud se po této informaci odhodláte stisknout klávesu ENTER (a vy to jistě uděláte), ocitnete se v počítačem ovládaném městě Omikron. Atmosféra je v něm zdařile pochmurná a totalitní. Bowieho hudební doprovod opravdu dodává hře emocionální rozměr, což byl záměr, s kterým do projektu vstoupil. Po ulicích se pohybují stovky postav, okolo se prohánějí taxíky a motorky s antigravitačním pohonem a vy se můžete procházet tímhle světem téměř bez omezení.

Ale pozor, jste tady proto, abyste vyvolali multidimenzionální revoluci. Takže se musíte zorientovat, zjistit spoustu věcí, prostě se pustit do dobrodružství. A brzy zjistíte, že ďábel opravdu sedí v počítači. Nejen že to tak tvůrci hry zamýšleli, ale částečně se to asi stalo bez jejich aktivního přičinění. Příběh se totiž odvíjí pomalu a s velkými komplikacemi. Ve většině případů nejsou nijak zvýrazněna místa interakce a logické návaznosti mezi jednotlivými akcemi nejsou vždy přesvědčivé. Možná to nějak souvisí se spirituálním pozadím hry. Slabší povahy brzy zapátrají na adrese www.nomadsoul.com, zda by nebyl nějaký ten návod. A on tam je. Free a online. Homepage je celkově velmi zdařilá, škoda že to autorům kazí jakýsi hacker, který se návštěvníky snaží přesvědčit, že se naboural do databáze Eidosu, že *Nomad Soul* není jen hra a že Omikron je reálný (na to ti neskočím, Maxi).

S nahlédnutím do návodu (fuj, to jsme ale slaboši) se hra už odvíjí rychleji, a události dostávají spád. Během pár hodin

LIDÉ, KTERÉ CHCEME

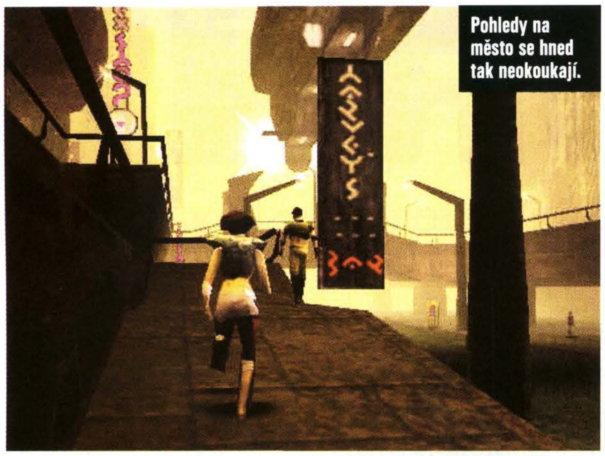
Nejlepší fígl Nomad Soulu je stěžejní idea „stěhování duší". Pokud získáte potřebné schopnosti, můžete přeskakovat mezi jednotlivými postavami. Každá má jiné schopnosti. Přestěhovat se můžete i v případě, že prohrajete v některém ze zápasů – vaše duše se pak přenese do prvního živého těla, které se dotkne mrtvoly. A teď si prohlédněme některé z dárců.

1. Tenhle futuristický policista je první postava, kterou máte k dispozici. Strávil jsem s ním hodně času, a tak jsem se snažil se ho zbavit, ale povedlo se to až na střeše mrakodrapu...

2. ...kde mě našla tahle zlodějka s tetováním na obličeji. Připomíná mi ženu z Atari Teenage Riot, kvůli které jsem tenhle měsíc ohluchl. Že bych se podíval na web po dalších informacích?

3. Tenhle chlápek je supertrénovaný bojovný mnich, který je immunní vůči veškeré bolesti. Nikdo si na něho raději nic nezkusí. Je to moc velkej drsňák.

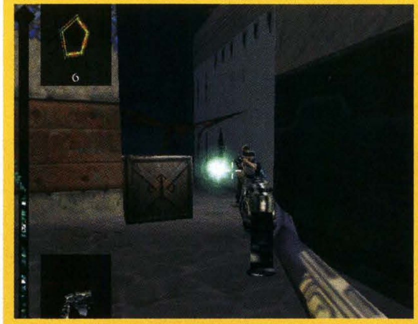
4. Nemám žádnou představu, co je tohle za člověka, ale obléká se opravdu poněkud divně. A to přesto, že je trochu při těle. Vsadil bych se, že má spodky od Marks & Spencer.



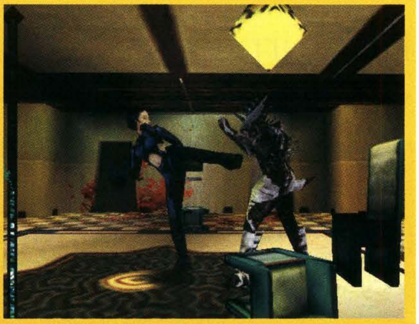
Pohledy na město se hned tak neokoukají.

PROČ SI KUPOVAT TŘI HRY...

...když stačí jenom jedna? Několikrát v průběhu každé epizody budete přinuceni k akční sekvenci. Jsou zábavné, ale ne tak inovativní, jak by si autoři přáli. Už od dob *Indiana Jones and Fate of Atlantis* byl zápas pojednáván jako subhra. A protože jsou zábavné, můžeme si jen přát, aby byly plně integrovány – jako tomu je v *Outcastu* nebo *Urban Chaos.*



Střílečka v první osobě je z obou subher povedenější. Přesto, že ovládání není nejlepší, tak je rychlá a všeobecně zábavná. Nepřátelé provádějí spousty uhybných manévrů, které jsou většinou brilantní.



Bojovky ve stylu *Street Fighter 2* jsou také zábavné a setkáte se s nimi na mnoha nečekaných místech. Nenechte nic náhodě a nacvičte všechno na některém ze simulátorů! Nezapomeňte, že můžete objevit skrytá comba...

Mrtvá těla a sexykostýmy. Je to hra „pro dospělé".

Zelený dekor je pro tuhle čtvrť typický.

jsem dospěl ke své první virtuální reinkarnaci – což je skutečně zážitek. Vaše postava zemře a první, kdo se jí dotkne, se stane vaším novým tělem. Upřímně řečeno, na to jsem se po určité době strávené ve hře těšil nejvíc. Nevím proč, ale nějak mi vadilo pomyšlení být policistou. Postav, do kterých se můžete v *Nomad Soul* virtuálně reinkarnovat, je celkem čtyřicet. Je mezi nimi i přítelkyně Davida Bowieho, supermodelka Iman.

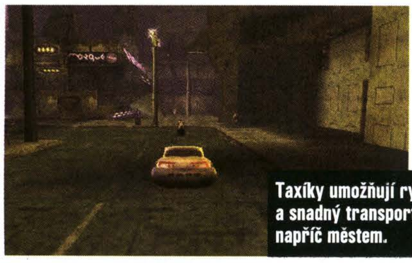
Nomad Soul je hra, která používá technologii motion capture v takové míře, v jaké dosud v žádné hře použita nebyla. Projevuje se to na přirozených plavných pohybech všech zúčastněných postav. I umělá inteligence kamery je velmi zdařilá. Volně poletuje kolem postav a neznatelně přechází z volného do předprogramovaného režimu. Stejné dokonalosti ale bohužel nedosahuje mapování textur. Autoři s nimi rozhodně nešetřili – hra je distribuována na třech CD –, ale často se objevují nepěkné hrany a spáry. Alespoň na našem redakčním hardwaru (Pentium II, Voodoo2).

Musím ještě dodat, že v případě této hry nejde pouze o 3D adventuru. V akčních momentech se hra přepne po úvodní sekvenci do režimu 3D střílečky. Změna je velmi příjemná, ve srovnání s tempem adventure části je pěkně svižná a míření je citlivé. Zbraně a munici získáváte nebo nakupujete v průběhu adventury a včetně dalších předmětů je skladujete ve svém molekulárním (?) palmtopu (?) zvaném sneak. Soubojová část hry je velmi zdařilá – nemohl jsem si nevšimnout, že kolega z anglického PC Gameru ji přirovnává k Tekkenu.

Takže celkový dojem? Hra má slušný design, výbornou atmosféru, snesitelný příběh, o trošku horší je programování. Ale i tak je s podivem, že celý ten ohromný svět drží pohromadě a funguje. Bowieho muzika a vůbec jeho přítomnost ve hře je příjemná. Kdybych měl více času, rád bych ho s ním ztrácel v nekonečných ulicích Qualisaru, Anekbahu, Jaunpuru, Lahorehu... A pokud Quantic Dreams za rok dva vydají další hru tohoto typu, asi si ten čas udělám.

LUBOR BENDA

Reinkarnovat se můžete do čtyřiceti postav.



Taxíky umožňují rychlý a snadný transport napříč městem.

PCGAMER PROFIL

The Nomad Soul je:
- **Velice ambiciózní.**
- **Především adventura.**
- **Plná plahočení se městem.**

The Nomad Soul není:
- **Zcela uspokojující.**
- **Převratná.**
- **Virtuální kulturní středisko.**

■ Vydavatel **Eidos** ■ Vyvinul **Quantic Dream** ■ Cena **1599 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P233, 32MB RAM** ■ Doporučeno **PII 300, 64 MB RAM, 8MB 3D karta** ■ Grafický akcelerátor **Direct3D, 3dfx** ■ Multi-Player **Žádný** ■ Web **www.nomadsoul.com** ■ Datum vydání **Právě vyšlo**

PCGAMER

Velice ambiciózní směs žánrů, která však plně nevyužila jejich potenciál.

84%

ZA POZORNOST TAKÉ STOJÍ...

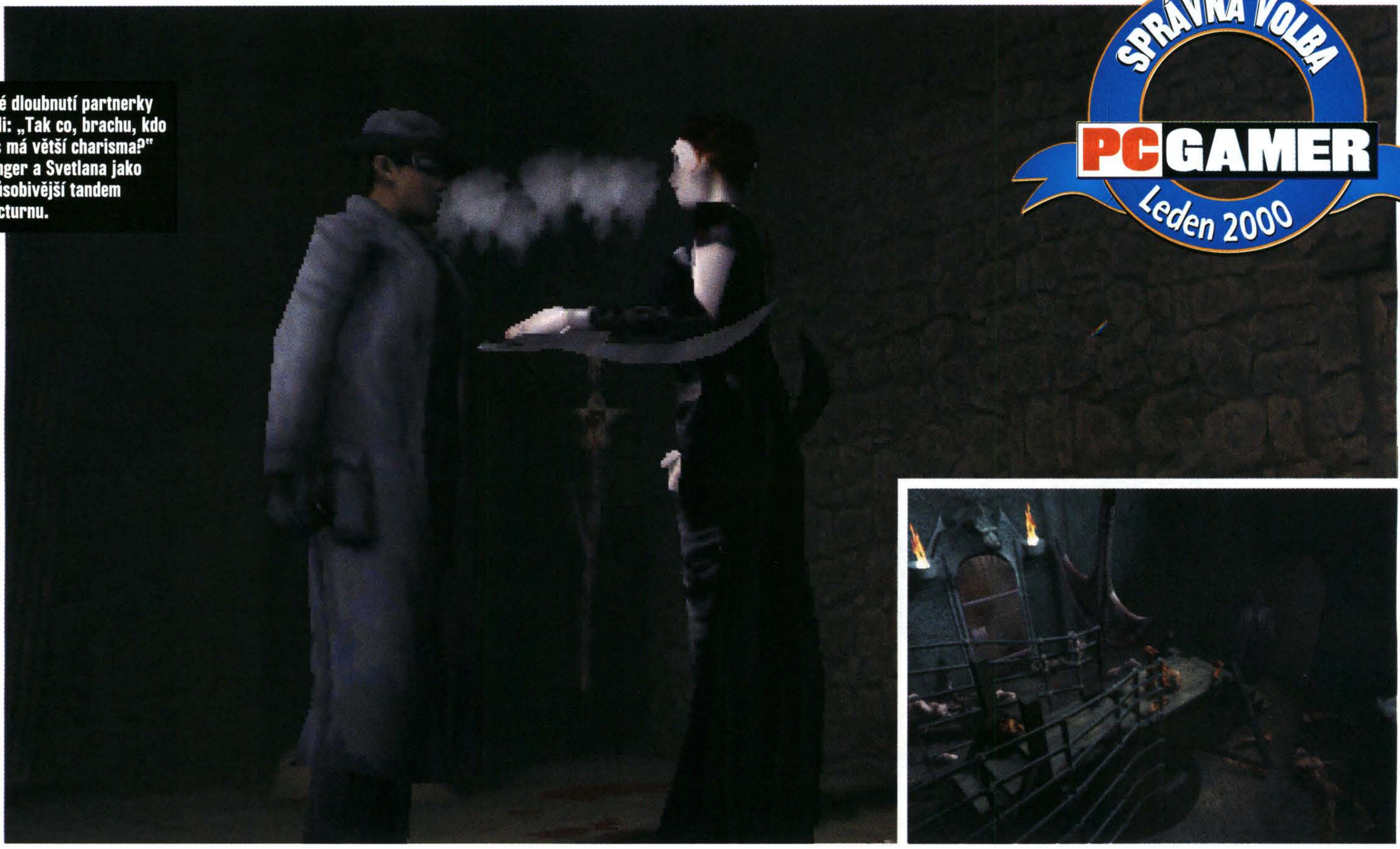
Outcast
Další sci-fi adventura, která zahrnuje také akční prvky.

Grim Fandango
Pokud chcete vyzkoušet adventuru ve 3D, tak tady nemůžete udělat chybu.

ŽÁNR: 3D AKČNÍ ADVENTURA

NOCTURNE

Nocturne je hra, ze které vás zamrazí na šíji a která zbystří vaše smysly na každém kroku.



SPRÁVNÁ VOLBA PC GAMER Leden 2000

Bodré dloubnutí partnerky neboli: „Tak co, brachu, kdo z nás má větší charisma?" Stranger a Svetlana jako nejpůsobivější tandem v Nocturnu.

KRÁSNÉ rusé vlasy, bílá tvář, štíhlé boky a pevná stehna. Při chůzi za ní elegantně vlaje cíp přiléhavého šatu jak vystřiženého z bondage games. Většinou se pohybuje důstojným krokem, ale ocitne-li se v nebezpečí, pak dovede se sečnými nástroji zacházet lépe než samuraj. Po matce je Rumunka, ale po otci vampýr, což jí zejména v Čechách může přinést výraznou popularitu. Jmenuje se Svetlana Lupescu a její svérazná spolupráce s agentem Strangerem – hlavním hrdinou Nocturna – je jedním z důvodů, proč vás tato hra svou atmosférou vyprovokuje jít stále kupředu cestou lemovanou stovkami morbidních nepřátel, zjevení a pekelných i lidských zrůd.

Scénář Nocturna je opravdu jedním z nejzajímavějších, jaké byly pro počítačovou hru napsány. Vychází ze čtyř samostatných příběhů o temných silách, spojených se záhrobím a vampyrismem, situovaných do období v rozmezí let 1928 až 1940. Všechny je prožíváte v roli (nikoli z pohledu) agenta Strangera z organizace, která se zabývá pozorováním paranormálních jevů a pozemskými anomáliemi. Se svým hrdinou, který je jakýmsi retro Foxem Mulderem, se tak sžíváte v prostředí plném bizarních archetypů, dekadentních reálií a záhadných symbolů .

Je tu však i celá řada věcí, které Nocturnu scházejí a které tuto hru přes všechny její nesporné kvality výrazně retardují.

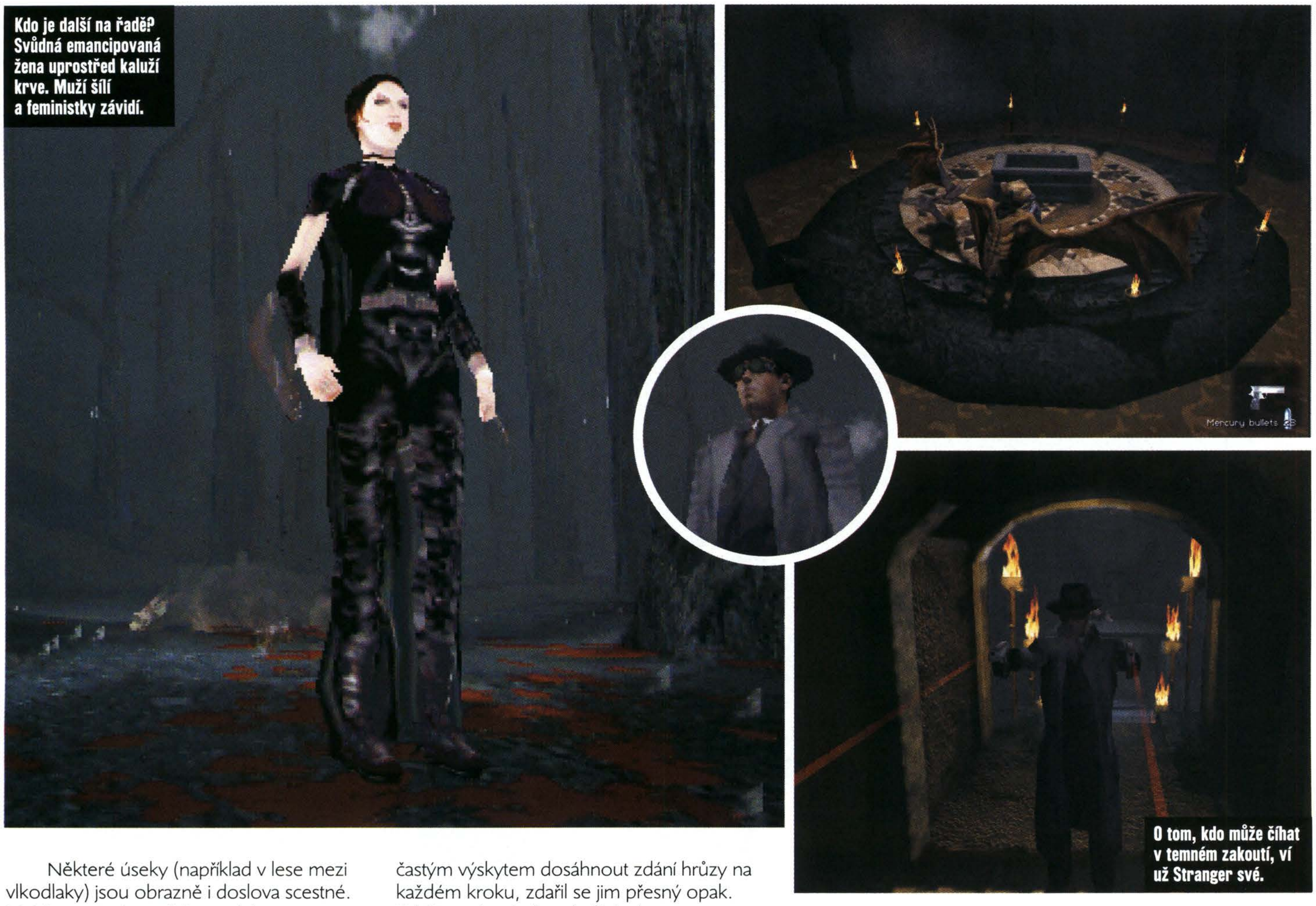
Prvním problémem je volnost pohybu a logická obrana. Nemáte zde prakticky žádnou větší šanci zkoumat terén, najít si vhodný prostor k obraně nebo zaujmout strategickou pozici. Se Strangerem se můžete pohybovat pouze po předem naprogramovaných trasách. Vaši nepřátelé však na vás mohou naopak zaútočit odkudkoli. Nejčastěji se tak ovšem děje z prostoru, kam už vás engine prostě nepustí.

LEPŠÍ NEŽ BOWIE

Nocturno překvapuje rozmanitostí nejrůznějších postav, charakterů i nepřátel. V temných zakoutích na vás čekají zombie, impové, kostlivci i harpyje, na světle gangsteři, vesničané i vaši nadřízení. Do poslední chvíle si často nejste jistí, kdo z nich hraje s vámi a kdo proti vám. Překvapivé zvraty, světelné efekty, kouzla, symboly, ale i zajímavé a skvěle namluvené dialogy dávají Nocturnu punc hry, jejíž atmosféra hravě překonává i Bowieho album Outside.

UPÍŘI A JEJICH NEVĚSTY

Pod kopulí chrámové lodě stejně jako v podzemí vás budou pronásledovat vampýři, ale také jen v negližé oděné nevěsty mocného Counta Voicu. V jednu chvíli se přistihnete, že zamířit na ty druhé z nich vám působí jisté rozpaky.



Kdo je další na řadě? Svůdná emancipovaná žena uprostřed kaluží krve. Muží šílí a feministky závidí.

O tom, kdo může číhat v temném zakoutí, ví už Stranger své.

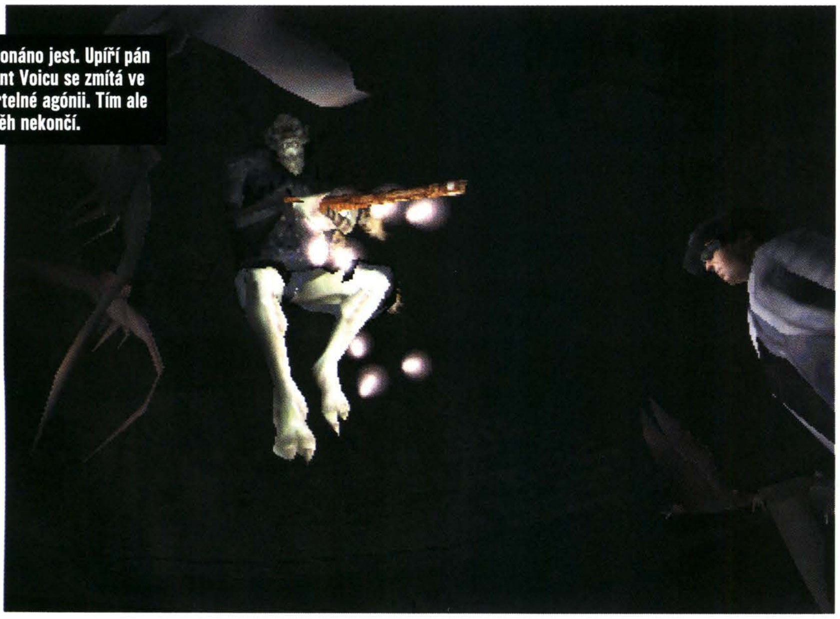
Některé úseky (například v lese mezi vlkodlaky) jsou obrazně i doslova scestné. Nejvíce energie a střeliva ztrácíte v bezvýznamných šarvátkách na místech, která, jak se později ukáže, nebudete k úspěšnému završení příběhu vůbec potřebovat navštívit. Do chvíle, než tento fakt zjistíte, jste však jimi zcela zbytečně zdržováni, frustrováni a netakticky odváděni od podstaty příběhu.

Navíc jsou to právě vlkodlaci, díky jejichž přítomnosti balancuje děj nezřídka na hranici parodie. Pokud totiž měli tvůrci jejich častým výskytem dosáhnout zdání hrůzy na každém kroku, zdařil se jim přesný opak. Když na vás v jednu chvíli doslova za každým bukem čeká skupina vyžilých monster noci, nádech tajemného prostředí, který je jinak nejsilnější stránkou Nocturna, velmi rychle pomine.

Své okolí často objevujete vydáni napospas nevyzpytatelnému enginu. Do poslední chvíle si totiž nejste jistí, jak se vám místnosti či lokace vykreslí. Jednotlivé obrazy jsou totiž snímány takzvanou filmovou kamerou. Někdy je proto panoráma téměř dokonalé, podruhé dostačující, chvíli průměrné, někdy už ale máte problémy průběh akce třeba jen zachytit vlastníma očima a na jiném místě z něj vidíte dokonce jen detail. Mnohokrát se stane, že někam vstupujete dveřmi, za které v tu chvíli nedohlédnete, ale těsně za nimi si přesto poněkud nelogicky ustlal vampýr. Netřeba už asi dodávat, že během doby, kdy hra načítá novou obrazovku, jste mu s klidným svědomím programátorů vydáni napospas. Vkutku „úžasné" je to zejména na točitých schodištích, kdy se snažíte pálit nahoru, dolů a ještě křížem, ale pořád vám přitom někdo pařátem sahá do obličeje.

Problém? Volnost pohybu a logická obrana!

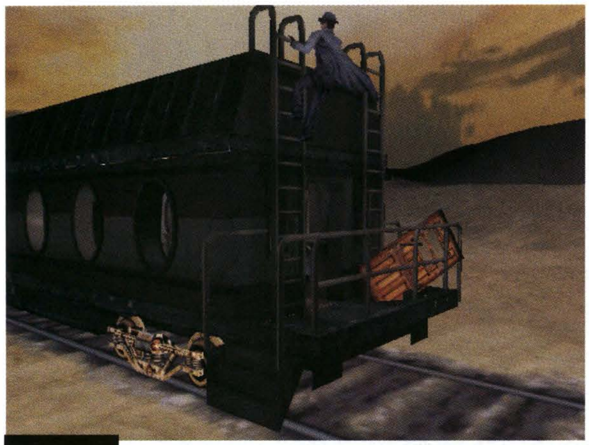
Zdaleka to ale není všechno. Jinými slovy – zažil jsem hodně programových chyb, ale ještě se mi snad nestalo, aby ve chvíli, kdy se na mě z houští vyřítí početná skupina krvežíznivých nepřátel, začala kamera všem švenkovat po kotnících. Nedokážu odhadnout, po kom všem jsem vlastně v tu chvíli pálil, ale mám takové tušení, že hlavně po sobě a mé průvodkyni Svetlaně, která však nakonec přece jenom tuto prekérní situaci vyřešila s nedbalou

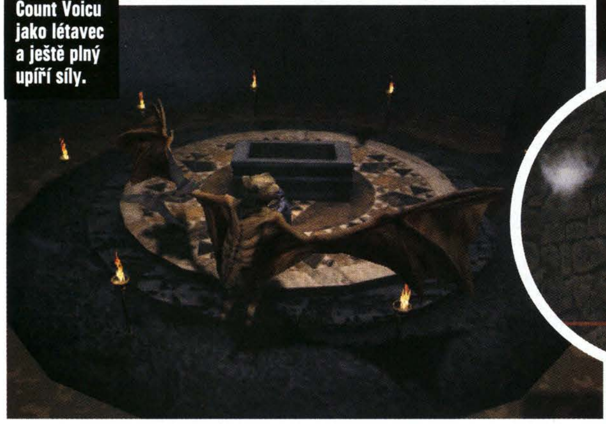


Dokonáno jest. Upíří pán Count Voicu se zmítá ve smrtelné agónii. Tím ale přběh nekončí.

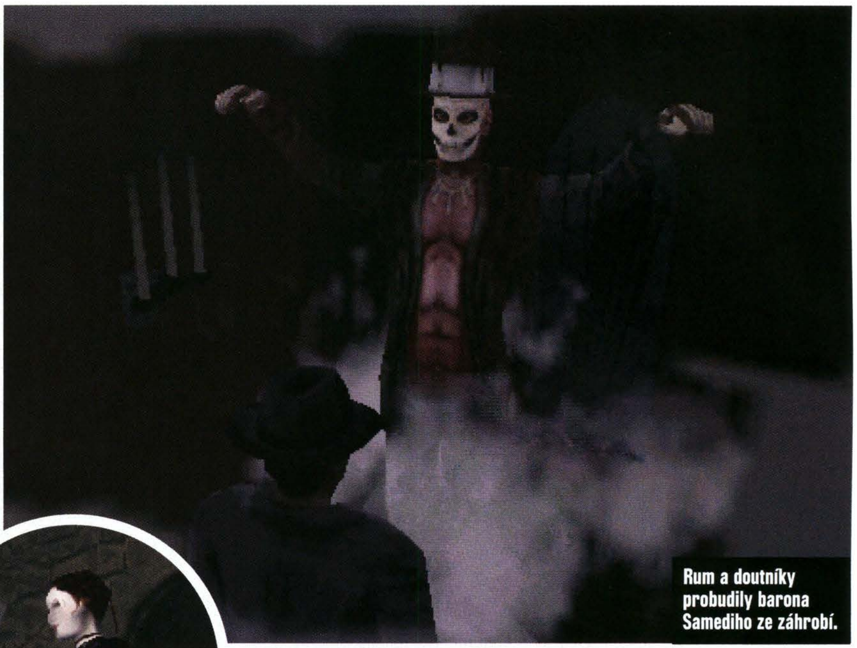
RETRO

Celkem čtyři nosné příběhy Nocturna se odehrávají v první polovině 20. století. První, ve kterém máte za úkol získat jakýsi vampýří svatý grál, vrcholí v roce 1927 na ponurém hradním sídle Gaustad v Německu. Ve druhém navštívíte se čtyřletým odstupem podzemní doly v Texasu, jejichž hrůzné tajemství je propojeno s životem obří pavoučí královny. Třetí příběh určený pro nekompromisní střelce se odehrává v Chicagu roku 1933, ovládaném nechvalně proslulým gangsterem Al Caponem. Čtvrtý vás pak o dva roky později přivede do Francie, kde se musíte vypořádat s démony a zombie.

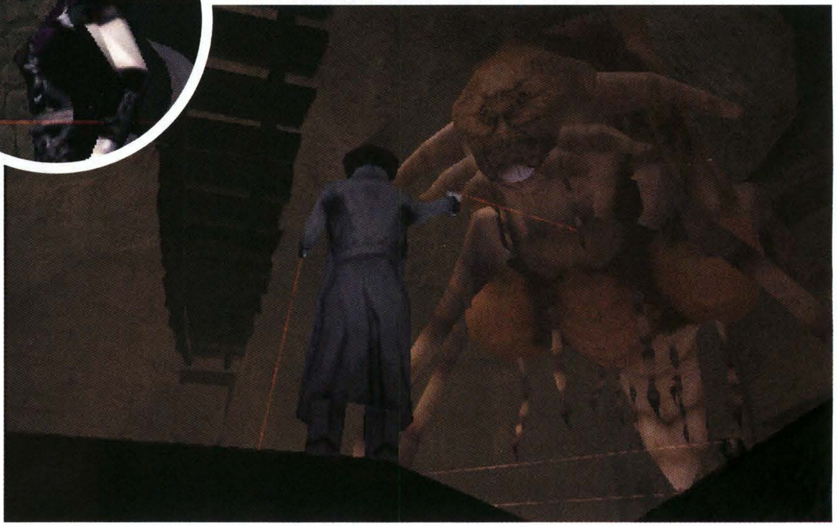




Count Voicu jako létavec a ještě plný upíří síly.



Rum a doutníky probudily barona Samediho ze záhrobí.



elegancí a s vlkodlačí rodinkou si poradila bez ohledu na Strangera.

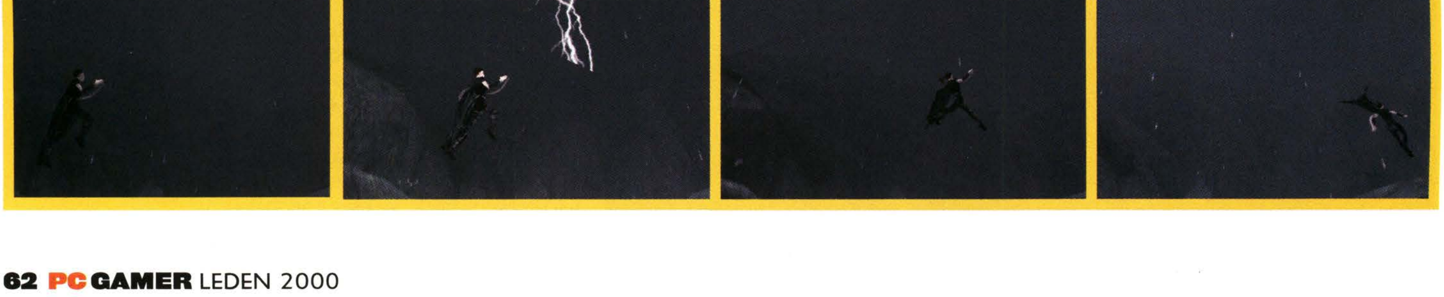
Možná i proto, že jakkoli se hlavní hrdina Nocturna vyznačuje jistým charizma, žádný James Bond to zrovna není. Jeho motorické schopnosti budou na pomalejších počítačích příčinou mnoha kuriózních situací. Při chůzi se nedokáže automaticky vyhnout svému průvodci, když prchá před některou z více než padesáti stvůr, s nimiž se ve hře setká. Většinou se vám v zatáčce naprosto spolehlivě obrátí o stoosmdesát stupňů do její chlupaté, vyžilé, kostnaté (dosaďte podle potřeby) náruče. Nebezpečí se navíc nikdy nepostaví zpříma, vždy zůstane tak říkajíc „šejdrem" a přesný směr jeho pohybu vám prozradí teprve až ukazatele míření v podobě rudých fluorescenčních paprsků vycházejících z jeho revolverů. Zejména při skocích přes zrádné prohlubně vřele doporučuji zbraně vytáhnout a podle směru míření Strangera navigovat. Kvapný taktický ústup se už ale míjí účinkem. Strangerova škála pohybů je navíc omezená. Může chodit, utíkat, střílet a pomocí Enteru nebo mezerníku, které slouží jako akční klávesy, ještě otvírat, sbírat a přenášet předměty. Možná čekáte víc, ale upřímně řečeno, nakonec vám to ve své jednoduchosti přijde alespoň praktické. Co opravdu vadí, jsou chyby v programu, které v tak ambiciózním projektu, jako je Nocturno, nemají co dělat. Snad všechny postavy mají problémy s koordinací pohybů. Zombie slepě narážejí do dveří, u kterých začnou komicky přešlapovat na místě, mrtvoly vampýrů prostupují při pádu stěnami z místnosti do vedlejších chodeb, průvodci Strangera zničehonic „zabloudí" nebo se zarazí o překážky bez zjevné příčiny.

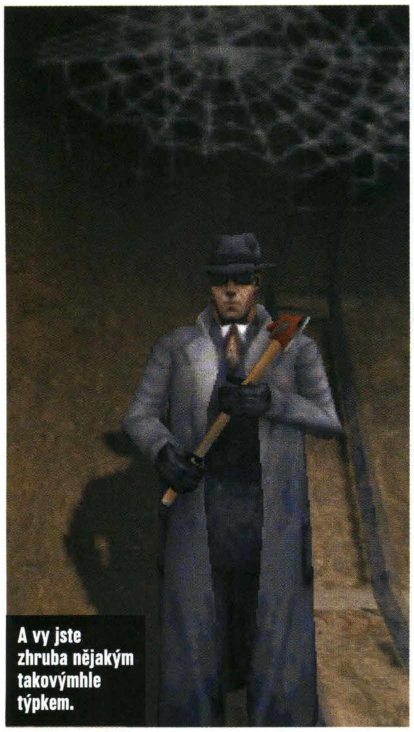
Ve chvíli, kdy nad Nocturnem začnete pomalu lámat hůl, však jeho klady začnou převažovat. Začíná to grafikou a perfektními zvuky, v nichž si dal někdo záležet, abyste nebyli ošizeni ani o syčení plynových lamp. Hra světel a stínů je dokonalá, každá lokace má svou specifickou temnou atmosféru. Opravdu vynikající jsou skvěle namluvené dialogy a příjemným zpestřením je také množství postav s osobitým charakterem. Sugestivní zde nejsou jen stežejní monstra, jako třeba upír Count Voicu a všechny jeho nevěsty, ale třeba i blázni, sluhové a gangsteři stejně jako třeba jen staří vesničané či lehké ženy.

Kolikrát mě napadlo, že by se mi možná daleko lépe než se Strangerem

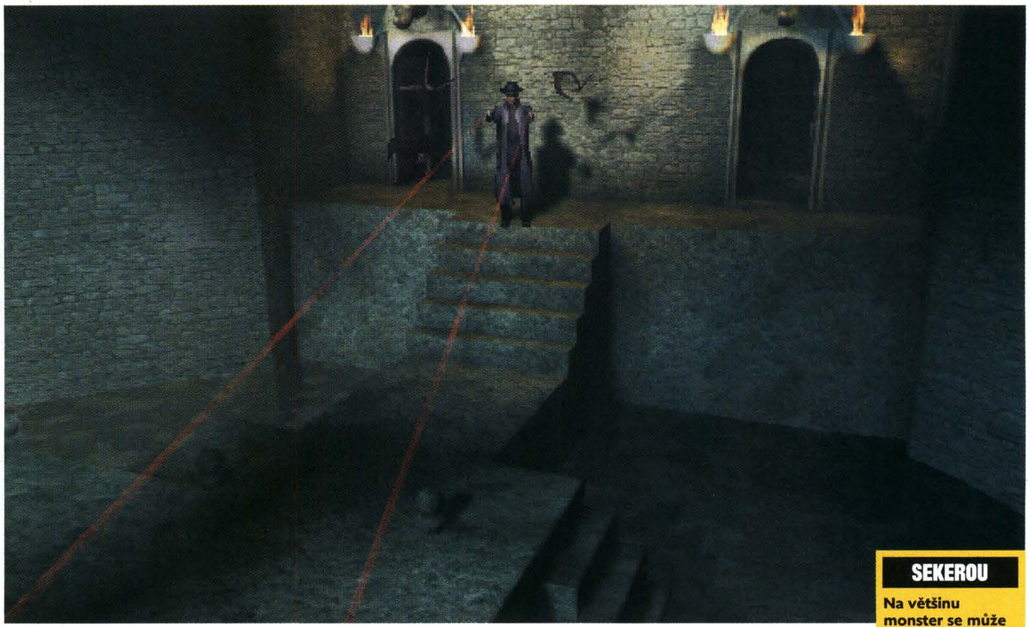
LA FEMME FATALE

Napůl člověk napůl vampýr. Důstojná, elegantní, odvážná, a stále jakoby balancující mezi světlem a temnotou, životem a smrtí. Taková je Světlana Lupescu.





A vy jste zhruba nějakým takovýmhle týpkem.



hrálo se Svetlanou v hlavní roli. Agent vedle ní totiž vyznívá poněkud komisně – jeho důstojnost a pohyby působí ve srovnání s její elegancí hodně křečovitě a nuceně. Ani jeho tmavé brýle a klobouk zasazený do čela nejsou zrovna tím pravým ořechovým. V kanceláři ústředí působí tato image příkladně, ale pod rouškou noci, za deště a uprostřed hlubokého lesa může imponovat snad jenom školákům.

Časem si také všimnete, že při destrukci se rozlétne zombie na sta kousků a krvavé skvrny potřísní zeď kolem. Stranger z toho však pokaždé vyjde s bílým límečkem. Tak trochu mi to připomíná jeden z dílů Ramba, v němž se Sly Stalone proplazí vietnamskou bažinou, ale za chvilku už je zase jako ze škatulky. Zkrátka – nešťastný ideál amerického muže a reklamní archetyp z Novy v jednom. Jistý styl ale Strangerovi upřít nelze. Moc nemluví, avšak i tak si v pravou chvíli dovede zjednat respekt – třeba jen sekerou. A tak ho nakonec přece jen vezmete takového, jaký prostě je.

Proklamovaná obtížnost však vyznívá trochu alibisticky. Hra vás totiž ve své podstatě vede. Vždy se najde někdo, kdo ve zlomovém okamžiku Strangerovi diplomaticky naznačí, co by tak asi bylo právě nejlepší učinit. Bez přemýšlení stejně jako bez fantazie se však ani v Nocturnu neobejdete. A také – bez ukládání pozice. Po každé úspěšně zdolané překážce, prostříleném monstru či speciálním dobovým laserem sežehlé upíří nevěstě je to krok, který se vám vyplatí. Pokud si ovšem o úroveň zpět neopomenete všimnout nenápadně roztroušených artefaktů, nástrojů, zbraní i nábojů, které se ve finále ukážou jako naprosto nezbytné.

Jistý styl Strangerovi upřít nelze.

Všichni už jsou zombie, pouze tato prostitutka ještě není infikovaná.

Nocturno potvrzuje pověst svých autorů z Terminal reality, považovaných za sympatické nadšence, kteří jsou schopni vytvořit brilantní příběh, ale méně už jej opravdu zodpovědně zpracovat. Je to hra, která vás zcela pohltí svou atmosférou, ale postrádá dobrou vůli programátorů jít do ní tak říkajíc naplno a natvrdo. Udělat něco víc ve chvíli, kdy se to skutečně nabízí – třeba jenom tím, že budou zodpovědnými.

Přesto všechno má Nocturno ještě něco, co je třeba na závěr uvést. Je to způsob, jakým dokáže oslovit a současně probudit vaši fantazii. Je to jedna z těch několika mála neobyčejně chytrých her, jejichž vyvrcholení nepotřebuje být závislé na často i zcela bezduché likvidaci úhlavního nepřítele. Výmluvný je v tomto směru hned první příběh, kdy po jeho dokončení možná pochopíte, jak bezbranný je člověk proti temným silám a zároveň pošetilý, pokud se rozhodne je ovládnout. Nebudu prozrazovat – byl to příliš silný zážitek na to, než abych o něj připravil někoho, kdo má pro upíry skutečně slabost.

IVAN ŠILER

SEKEROU

Na většinu monster se může Stranger odvážit s většinou zbraní ze svého příručního arzenálu. Jejich účinnost je však rozdílná. Proti vlkodlakům se vyplatí používat stříbrné náboje, na vampýry platí náboje se svěcenou vodou a proti obzvláště odolným nepřátelům pak můžete použít rtuťové náboje. Spolehlivým, ale nepříliš praktickým nástrojem je také speciálně vyvinutá zbraň, která nepřítele může oslepit, a upíry navyklé na tmu dokonce sežehnout. Někteří zombie však mají tuhý kořínek a nezastaví je ani delší série výstřelů. V druhém příběhu je tak nejlépší podstrčit Strangerovi sekyrku, která tne do nemrtvých s viditelným efektem.

PCGAMER PROFIL

Nocturne je:
- **Sugestivní.**
- **Dobře napsané.**
- **Horor v nejlepším smyslu slova.**

Nocturne není:
- **Pro ty, kdo se bojí do lesa.**
- **Pečlivě ošetřené.**
- **Nudné.**

■ Vydavatel **Take 2/Rockstar Games** ■ Vyvinul **DMA** ■ Cena **1499** ■ Minimální systémové požadavky **P233, 64MB RAM, 96MB HD** ■ Doporučeno **PIII 400, 128MB RAM** ■ Grafický akcelerátor **Direct 3D** ■ Multi-Player **Ne** ■ Web **www.take2games.com** ■ Datum vydání **Právě vyšlo**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Alone In The Dark
Série chytrých adventur s akčními prvky, skvělou grafikou a hororovou atmosférou.

Dark Earth
Méně hororová, ale neméně dobrá akční fantasy-adventura.

PCGAMER

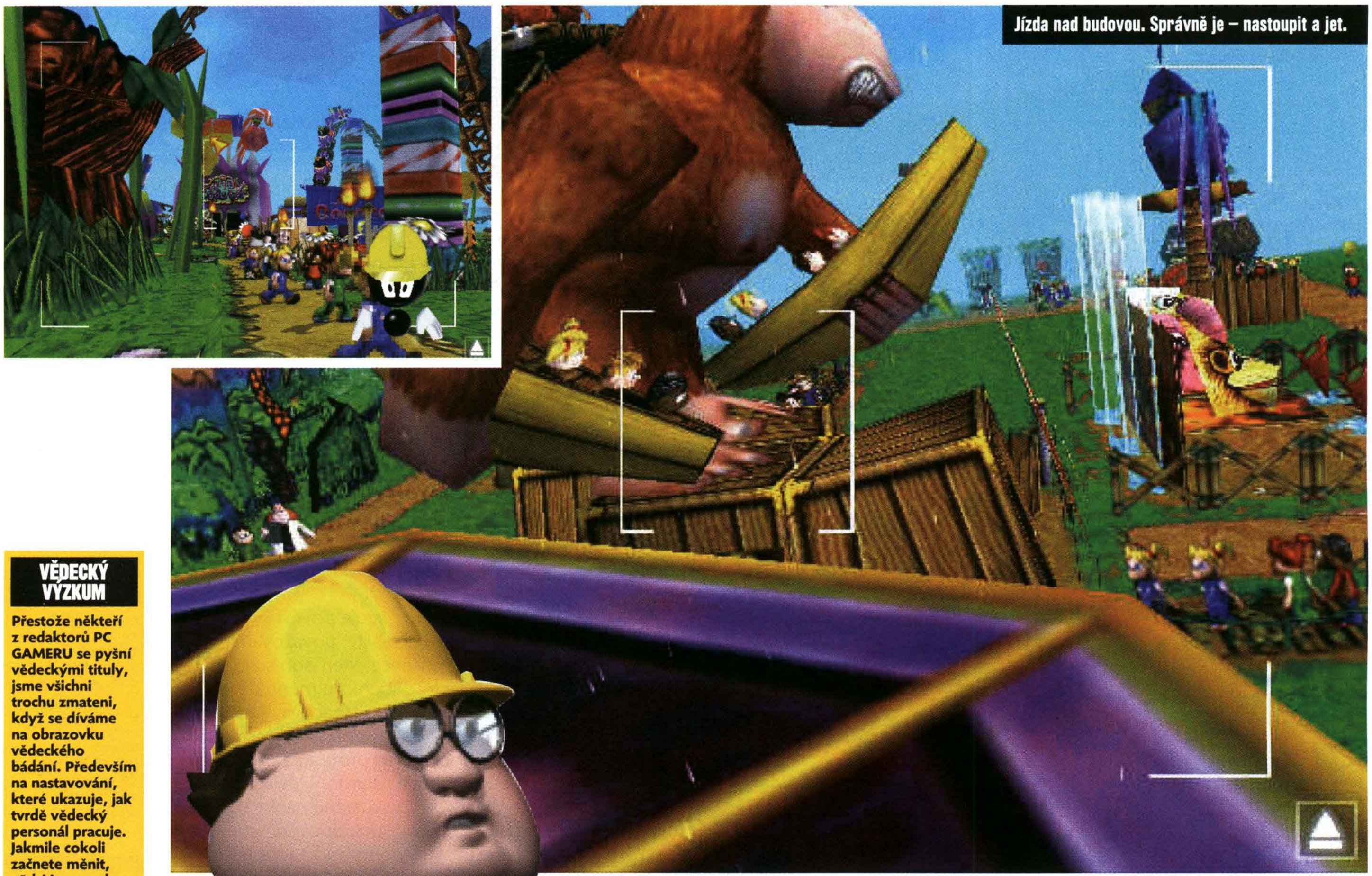
Edgar Alan Poe by měl radost. Co takhle ale koupit lepší engine u konkurence?

80%

ŽÁNR: SIMULACE

THEME PARK WORLD

Pět let práce. Šest stran recenze.



Jízda nad budovou. Správně je – nastoupit a jet.

VĚDECKÝ VÝZKUM

Přestože někteří z redaktorů PC GAMERU se pyšní vědeckými tituly, jsme všichni trochu zmateni, když se díváme na obrazovku vědeckého bádání. Především na nastavování, které ukazuje, jak tvrdě vědecký personál pracuje. Jakmile cokoli začnete měnit, vědci jsou pod tlakem stresu.

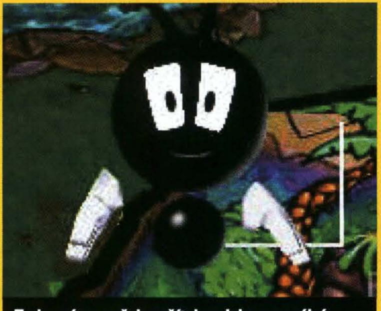
PŘED lety byl *Theme Park* masivním celosvětovým hitem. Chválu na něj pěli fanoušci, které si okamžitě získal, ale také kritici. Zpráva, že pokračování bylo konečně dokončeno, zvýšila naši obvyklou nervozitu a nemohli jsme se dočkat až se nám dostane do rukou. Rodokmen firmy Bullfrog, která stále ještě vyvíjí ty nejlepší hry v Británii, byl pro nás jistou zárukou. Nepochybovali jsme, že *Theme Park World* se chystá vládnout nad konkurencí způsobem, který jsme mohli vidět, když Čingischán ovládl asijské stepi. A jak to se hrou, která udělala krok do třetí dimenze a v níž se můžete do sytosti vyřádit na horské dráze, dopadlo ve skutečnosti?

Snažíte se o vybudování fungujícího parku. Překvapivé.

Jestli jste hráli originál *Theme Park*, budete se v *Theme Park World* cítit jako doma. Přestože je vše v efektní 3D, poněkud zanedbaná perspektiva je na identické úrovni svého genetického předchůdce. Výhoda moderní technologie vám samozřejmě umožňuje využívat ZOOM nebo UN-ZOOM z vlastního pohledu nebo rotovat kolem, abyste zjistili, co se děje i v těch nejzastrčenějších koutech. Změnou fokusu odhalíte některé detaily grafiky – nebo spíš jejich nedostatek.

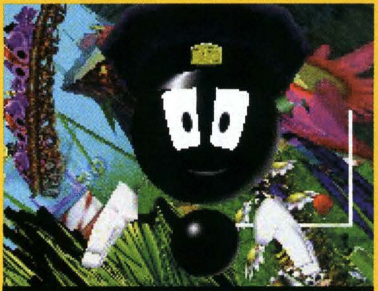
POMOZ! ALE NÉÉ... TY.

Čím by byla relativně složitá strategie bez chlapíka, který vám pomůže překonávat různé zkoušky a strasti? Ovšem i Miloš Zeman by byl méně otravnější než tenhle. Pokud vás nebude pohoršovat jeho skotský akcent, určitě to bude jeho zlozvyk opakovat obvyklé čtyři a půl vtipu, což je přesně tolik, kolik jich zná, kdykoli se něco přihodí. Samozřejmě ho můžete odpálkovat, ale to se potom nedozvíte důležité informace. Taky se nerad obléká. To Miloš naštěstí ne.

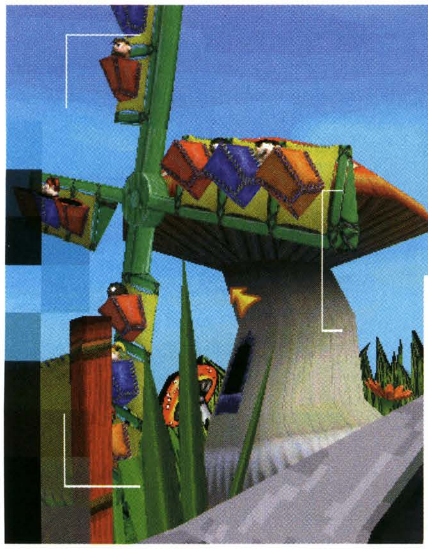

Tady máme našeho přítele v jeho normální nahotě. Stejně jako Miloš hraje i v převleku.

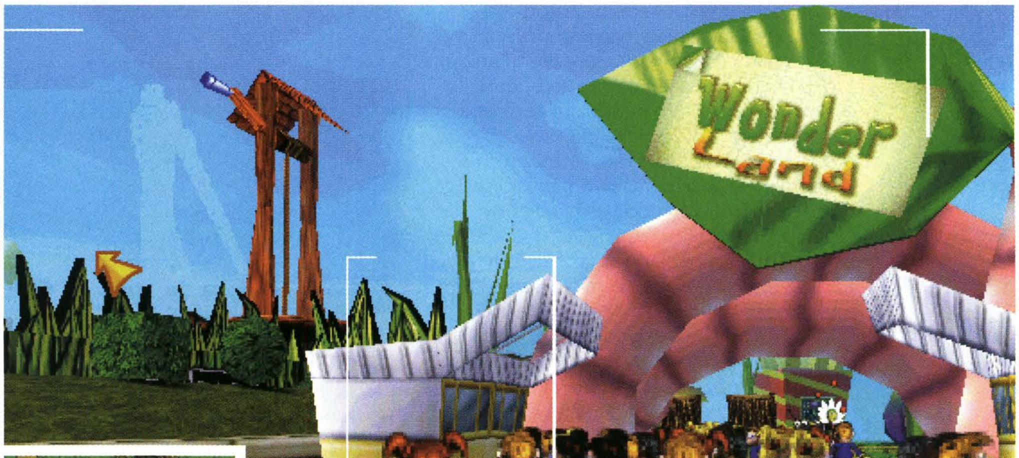
Ve vesmírném světě, jak je zřejmé, experimentuje se svou helmou.

Tady předpovídá, co bude dělat, až mu vyprší kontrakt v této hře.


Chybí jen obušek. Možná ho Bašta zaměstná u policie...

Nebo ho možná, až bude po 8238. dělat týž gag, rozřežeme motorovou pilou.



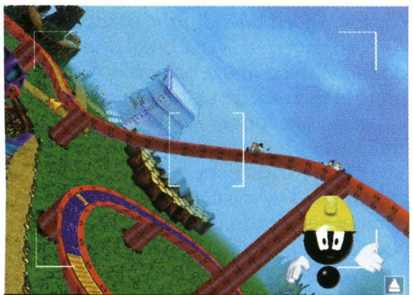


Znamením vzrůstající popularity vašeho parku jsou davy návštěvníků.

Věřím, že si všichni pamatujete na *SimCity 3000*, což měl původně být první, plně 3D městský simulátor. Po mnoha programových změnách se však tvůrci rozhodli, že si ten luxus mohou odpustit, a vrátili se ke staré přátelské 2D. *Theme Park World* jde v podstatě stejnou cestou. Zatímco jízdy i krajina jsou zcela polygonální ve stylu devadesátých let, současní obyvatelé parku jsou klasické pixelové, a ne zrovna módně vyhlížející postavičky s lidskými potřebami a vizáží šotků. Tato různorodost stylů není na závadu v případě, že sledujete scénu z obvyklého distančního pohledu. Při přepnutí na kameru z vlastního pohledu, ale působí trochu impresionisticky.

Základní mechanismy hry rovněž vycházejí ze svého předchůdce. Opět se ocitáte v roli maniakálního kaskadéra snažícího se o vybudování fungujícího zábavního parku. Tato řízená odysea spočívá v plánování projektu a vybavení parku, ve zkoumání atrakcí, najímání personálu, určování cen atd. Vaším konečným cílem je vybudovat ziskový a pro vaše hosty atraktivní zábavní park. Stejně jako u všech podobných her je zásadním problémem, že hlavní dva cíle, tedy profit a spokojenost návštěvníků, v podstatě stojí jako by proti sobě, a tak je výsledek skoro vždy zoufalým kompromisem.

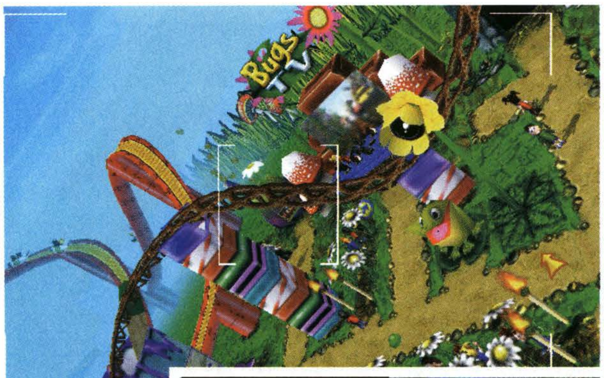
Co je nového ve struktuře hry? Jsou tu čtyři světy (jak ukazují obrázky Svět horských tobogánů), z nichž každý je jinak tematicky zaměřený. Např. na vesmír, dinosaury nebo horor. Na začátku hry jsou dva ze světů uzamčeny. Přístup k nim dosáhnete získáním zlatých vstupenek ve stylu Wolly-Wonka. To je podmíněno splněním přiměřeně hrdinských úkolů

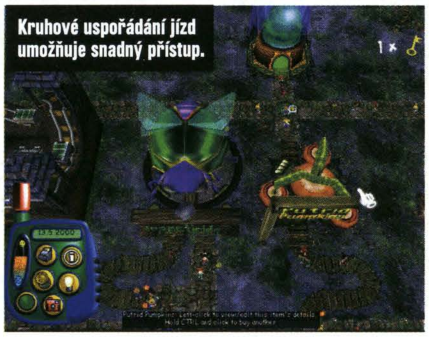

Držte své ruce v klíně a nikdy se nepokoušejte vstát.

ZLATÁ VSTUPENKA

Už jsem o nich psal v článku. Na obrázku vidíte jednu z nich. Jediný pohled na takový lupen doprovázený triumfální fanfárou je dost na to, aby se vaše srdce naplnilo pýchou.

26.4.2000
Left-click to build path





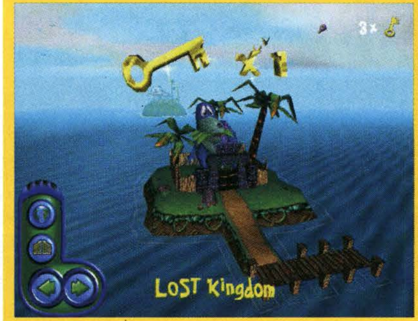
Kruhové uspořádání jízd umožňuje snadný přístup.

FAVORIT?

Atrakce, kterou jsem sestavil jako první, je také mou nejoblíbenější. Je to obrovská opičí jízda, která vám vytřese duši z těla. Jedna z nejlepších pro sledování z vlastního pohledu. A z opakovaných spirálovitých pohybů vás bude pěkně bolet žaludek. Raději si připravte pytlík.

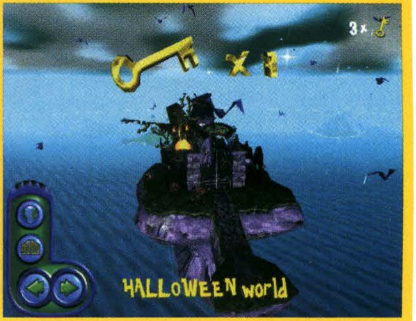
SVĚT HORSKÝCH TOBOGANŮ

Každý ze čtyř světů je kouzelně výtvarně pojatý a možná až moc barevný. Podívejme se krátce do jejich tajných zákoutí.



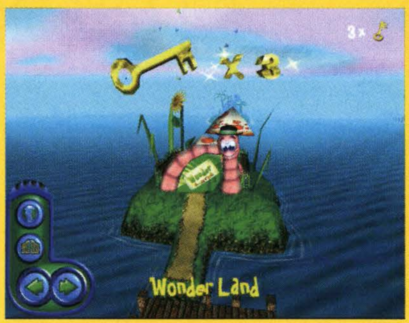
LOST KINGDOM

Je pravděpodobně první zemí, kterou prozkoumáte za doprovodu dinosaurů. V tomto světě je nejlepší využití barev. Charakterizují ho atrakce, které vypadají jako mrtvá středověká zvířata. Typické pro něj nejsou obří dinosauří hemeroidy, které byste mohli používat jako trampolínu.



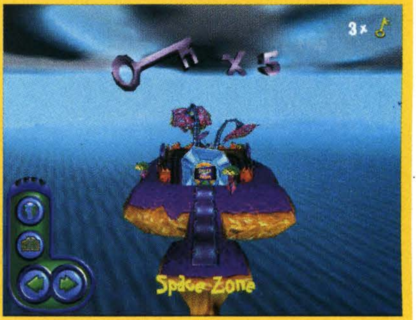
HALOWEEN WORLD

Druhý svět, který navštívíte, je temný a ponurý a je inspirován staromódními hororovými filmy. Vše je tu zbarveno do nachova. Vyznačuje se výstředními monstry (Frankestein, podupávající kolem, aby pobavil děti). Nenajdete zde návštěvníky s fotoaparáty, kteří by se ztratili v jednom ze zapomenutých koutů a jejich přístroje se nalezly až o několik měsíců později.



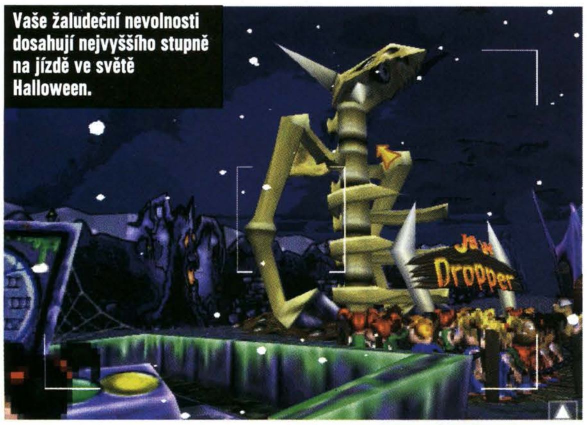
WONDERLAND

Hra se tady začíná chovat trochu lstivěji i přes náhlé ponoření do hyperchromatické palety úžasných barev. Úplná Alenka v říši divů. Převládají zde kouzelné víly a čarodějnice. Dokonce i vandalové jsou tady roztomilí. Nechutné, to už je opravdu příliš. K dokonalosti tady chybí už jenom pár chlápků v kravatách z BIS.



SPACE ZONE

Poslední svět, a jak napovídá jeho výmluvný název, všechno bude hi-tech ve stylu B-filmu ze čtyřicátých let, což je možná, jak se mnou asi milovníci zvrhlého umění budou souhlasit, ještě lepší. UFO tady vypadá jako dva papíry slepené dohromady a určitě zde nepotkáte agenty FBI, kteří by chodili okolo mlčících lidí. Tohle nejsou Akta X ale Ed Wood.



Vaše žaludeční nevolnosti dosahují nejvyššího stupně na jízdě ve světě Halloween.

Vypadá to jako 3D, ale je to jenom 2D. Co dělat.

v několika prvních zemích. Zlatou vstupenku tak získáte například nalákáním velké masy lidí do parku, prozkoumáním okolí nebo třeba jen tím, že se budete svým návštěvníkům neodolatelně šklebit do obličeje. Když splníte tři úkoly, dostanete za ně zlatý klíč. Třemi z nich si odemknete Wonderland. S pěti klíči se vám otevřou brány do vesmírné zóny (Space Zone).

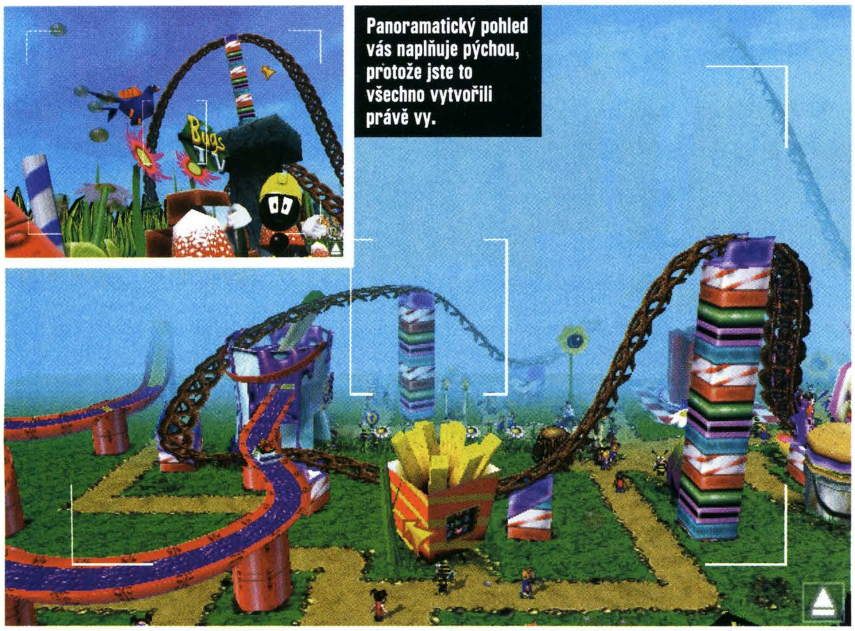
Zlaté vstupenky mají také další využití. V každém světě jsou prémiové jízdy, které však nezískáte pouhým průzkumem. Se zlatými tikety musíte podle druhu jejich použití obchodovat. Naštěstí i utracené tikety se počítají a pomohou vám k dalšímu zlatému klíči. Tento systém má i jisté chytré nuance. Když už vás řízení parku nudí, můžete skočit zpět do hlavní nabídky, jít do jednoho z dalších světů a pokračovat tam, kde jste předtím skončili. Lepší než hry, které jsou jen o tom, jak naplnit pokladny, je *Theme Park World* v tom, že nemarníte zbůhdarma svůj čas, protože všechny nové zlaté tikety jsou mezi parky přenosné. Hurááá!!!

Hra je vlastně o tom, že plníte příležitostné miniúkoly, za které dostanete zaplaceno (např. prodat množství něčeho během určitého časového limitu) a také – že nezbývá nic jiného než si po šest měsíců zachovat chladnou hlavu. Koncepce hry, která má otevřený konec, samozřejmě není špatná. *SimCity* sice neměla výrazný náboj, ale byla nepochybně plodná. *Theme Park World* bychom však měli posuzovat podle toho, kolik různých druhů parků jste schopni vytvořit. Tady ovšem narážíme na problém.

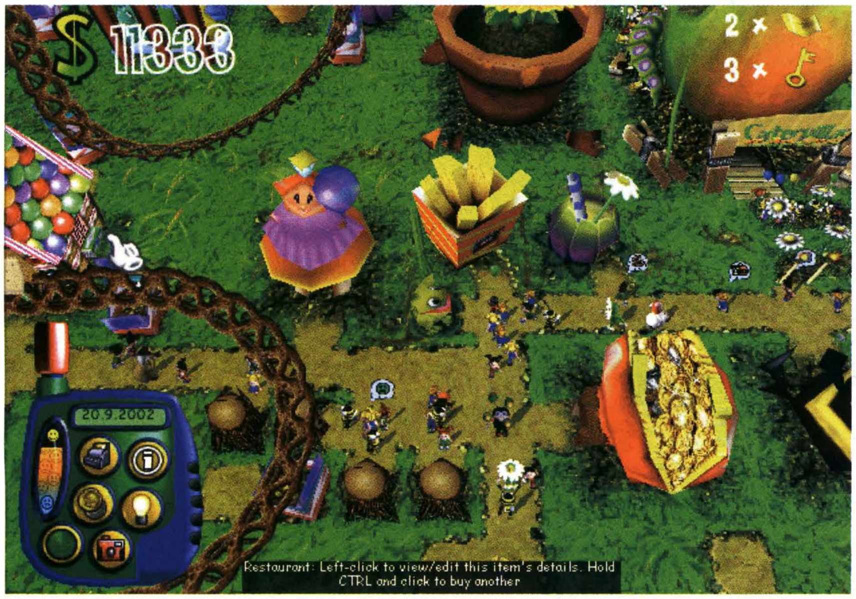
Všechny čtyři světy jsou roztomile výtvarně zpracované a tematicky soudržné. V hororovém světě vypadá například skákací hrad jako obří mozek, z kterého tryská krev při každém došlápnutí dětské nohy. Je to báječné, je to zábavné. Alespoň ze začátku. Co je tedy špatně?

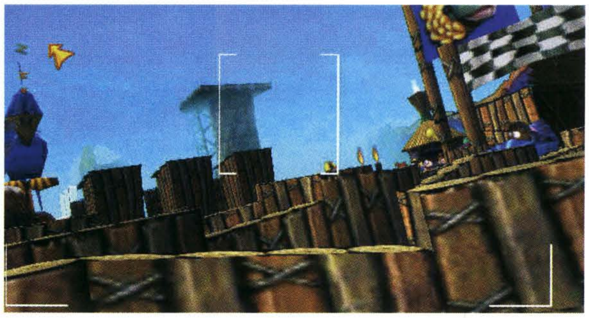
Především jde o to, že nemáte zase tolik možností, jak v parku vyžít své vlastní nápady. To je i důvod, proč každý park na různých ostrovech vypadá nakonec podobně. Nepomůže ani vzhled krajiny, protože je pokaždé stejná. Nejsou tu kopce ani jiná topografie, které by to změnily nebo přetvořily. Přestože je to hra 3D, běží ve dvou dimenzích. Nemůžete tak například vykopat tunely v podzemí ani uhrabat pěšiny nad ní, což vede ke zbytečnému labyrintu cestiček na povrchu.

V některých úsecích vás hra navíc omezuje. Plocha určená k zastavění je tak kompaktní, že vám nechává jenom malý prostor k osobitému manévrování –



Panoramatický pohled vás naplňuje pýchou, protože jste to všechno vytvořili právě vy.


$ 11333
2 ×
3 ×
20.9.2002
Restaurant: Left-click to view/edit this item's details. Hold CTRL and click to buy another



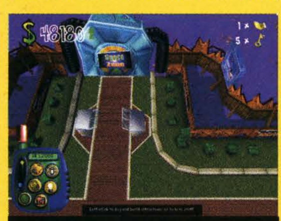
například k vytvoření řady atraktivních postaviček. I ty nejúspěšnější parky proto vypadají spíše jako svíjející se masa veselých barev. Na lidi procházející kolem vašeho monitoru to asi zapůsobí, ale je otázkou, nakolik budou vaším dílem také ohromeni. Vlastní proces skládání parku dohromady je ale stejně zábavný jako v originálu. Nutné snižování nákladů na jeho provoz stále hraje hlavní roli. Abyste ušetřil každou penny, začnete nakonec dávat do limonád spoustu ledu. Je tu i řada dalších klikatých cestiček, jak dosáhnout zvýšení zisků. Přesolit hranolky, aby měli lidé větší žízeň, nebo přesladit zmrzlinu, aby byly děti po zvýšených dávkách cukru hyperaktivní.

Všechny příkazy jsou pak rozděleny do šesti podmenu. Sestavit můžete svůj park rychle a bezbolestně pomocí několika dobře umístěných kliknutí, přičemž zkušenějšímu uživateli klávesnice nabízí ještě mnohem více zkratek. Mapa vám pro změnu umožní lokalizovat problémová místa ve vašem parku, například přeplněný odpadkový koš a další.

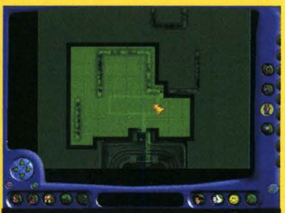
Několik věcí tu ale evidentně chybí. Jejich absenci můžeme vysvětlit pouze podivnou ztrátou paměti tvůrců hry. Umístíte chodníček, ale už není ve vaší moci ho zrušit. Jediný způsob, jak odstranit bludné silnice, je vzít postavičku a umístit ji na vrcholek přestupní letecké rozjezdové dráhy.

ŽIVOT V PARKU

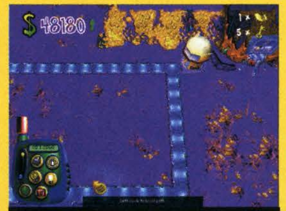
Politici v rozhovorech stále vykládají, že není lehké nastartovat ekonomiku. Ale už nikdo se nezmíní o tom, že lehké není ani nastartovat *Theme Park*. Podívejme se na mé pokusy.



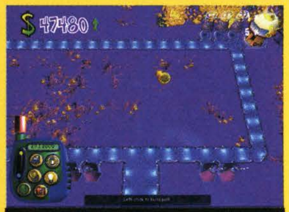
1. Brány do mé domény. Jsou zavřené. Ale máme štěstí, protože za nimi nic není.



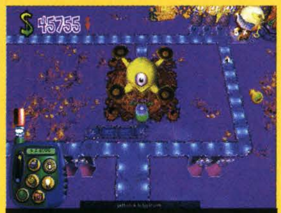
2. Za prvé musíte vytvořit uzavřený okruh cestiček, na které umístíte atrakce. To jsem udělal.



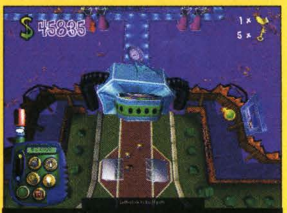
3. Instaloval jsem příslušenství. Místnost pro zaměstnance, aby se sem mohli ulít a tajně si zakouřit.



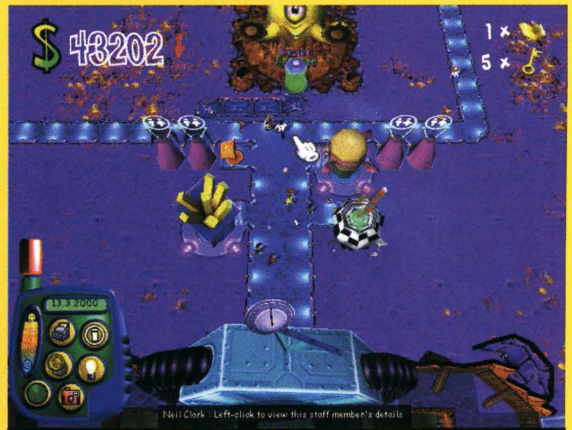
4. Jestli si návštěvníci na něco potrpí, pak je to vyměšování. Proto tolik toalet.



5. Hosté zde ale nejsou jenom proto, aby si ulevili. Proto je po ruce tato obří jízda.



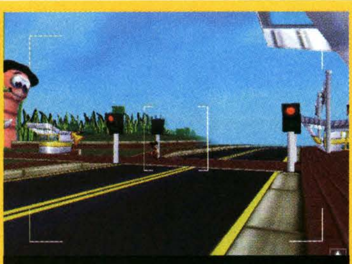
6. Ale ne! Lidé už chtějí dovnitř. No dobrá, pokud jsou ochotni zaplatit 20$, tak brzy otevřu.



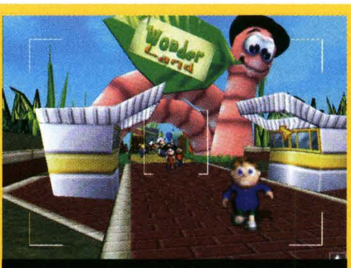
7. Ale také rychle postavím hodně blízko vchodu spoustu obchodů k maximální podpoře prodeje. Chystám se totiž být stejně bohatý jako (byl) Viktor Kožený.

VEJDI A NAKUPUJ

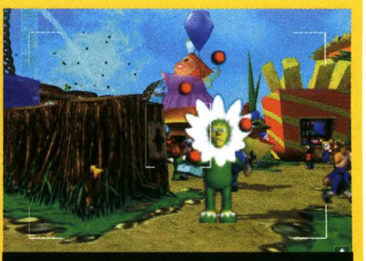
Vandrovat ulicemi svého města a obdivovat budovy se jeví jako velmi uspokojivé, ale také užitečné. Získáte alespoň přehled o tom, co vaše návštěvníky na tom či kterém místě čeká.



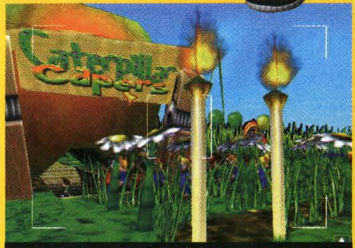
Návštěvníci přijíždějí na stanici autobusem, lodí nebo letadlem, které může přistávat na vodě. Je zde nedostatek dvanáctiletých sklíčených trosek postávajících kolem.



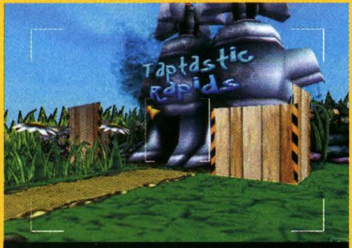
Brány, kde vybírám to nehorázné vstupné. TPW má opravdu kuriózní představu o financích. Vstupné 50 $ je dost příkré, ale 30 $ za hamburger je ještě šílenější.



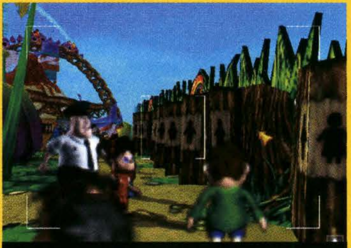
Tuto zábavu jsem pečlivě umístil blízko brány, abych se ujistil, že se každý dostane do nálady už při vstupu do parku. Jsem král špionů, stejně jako král všech filutů.



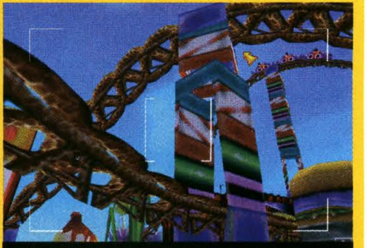
Když zatočím doprava, narazím na svou Skotačící housenku, což je minidráha kývající se dovnitř a ven skrze obrovské jablko. Náhle jsem dostal hlad.



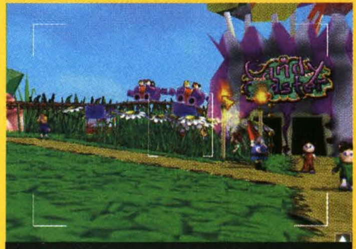
Toto je nezvykle nazvaná atrakce Bublající peřeje s jízdou po bílé vodě. Zvuk bublající a tekoucí vody mi připomněl už tak plný měchýř.



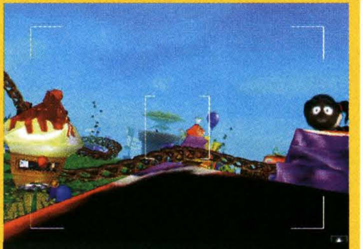
Štěstí, že mám k dispozici všechna tato zařízení. Uklízecí četa je čtyřiadvacet hodin denně chrání před poklesem na stupeň noční můry z Vinohrad.



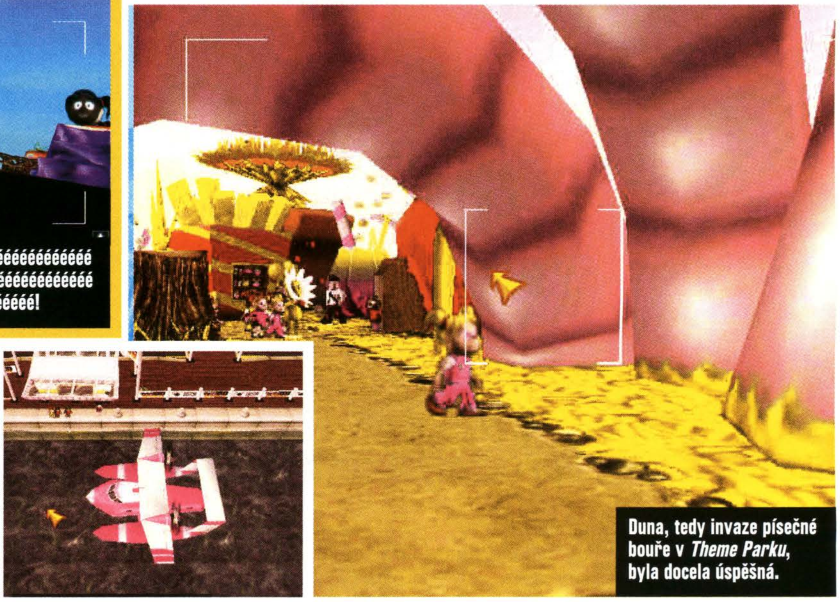
Osvěžen vcházím zpět do parku a moji pozornost okamžitě upoutá velkolepá rozloha mé horské dráhy. Okamžitě se musím svézt.



Naštěstí jsem pokladnu umístil přímo na roh, takže nemusím daleko a mohu se soustředit na nebezpečně vypadající jízdu.



Jéé (škyt) Jéééééééééééééé!



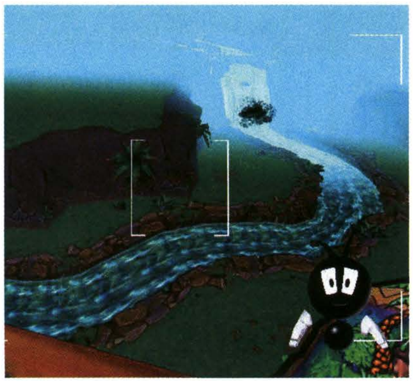
Duna, tedy invaze písečné bouře v *Theme Parku*, byla docela úspěšná.

ZLOMYSLNÝ THEME PARK

Nezáleží na všech těch stavbách. Asi byste chtěli vědět, jestli je snadné být tak podlým. Ovšem kromě toho, že přidáváte tuk do hamburgerů, což je v podstatě legální, je to v *Theme Park World* docela složité. Dosud se mi například nepodařilo zřítit nějakou atrakci, a usmrtit tak všechny její pasažéry. A to jsem se opravdu snažil. Na druhé straně vaši návštěvníci vám vlastně vrásky nepřidají. To, že upustí smrdutou bombu nebo prásknou nafukovací balon je asi to nejhorší, co umí.

Výběr konkrétních zaměstnanců mezi masami návštěvníků může být trochu úskočný. Je nepochopitelné, proč by měl mít chumel dětí zájem o práci. Jednotlivé postavy také nemůžete navolit přímo. V *Rollercoaster Tycoon* se každý návštěvník vašeho parku cítil jako jednotlivec, měl svoji osobní zvláštnost a vy jste mohli pátrat pouhým kliknutím na dav, zatímco hosté v *TPW* se zdají být spíše anonymní hordou vrtících se nemluvňat.

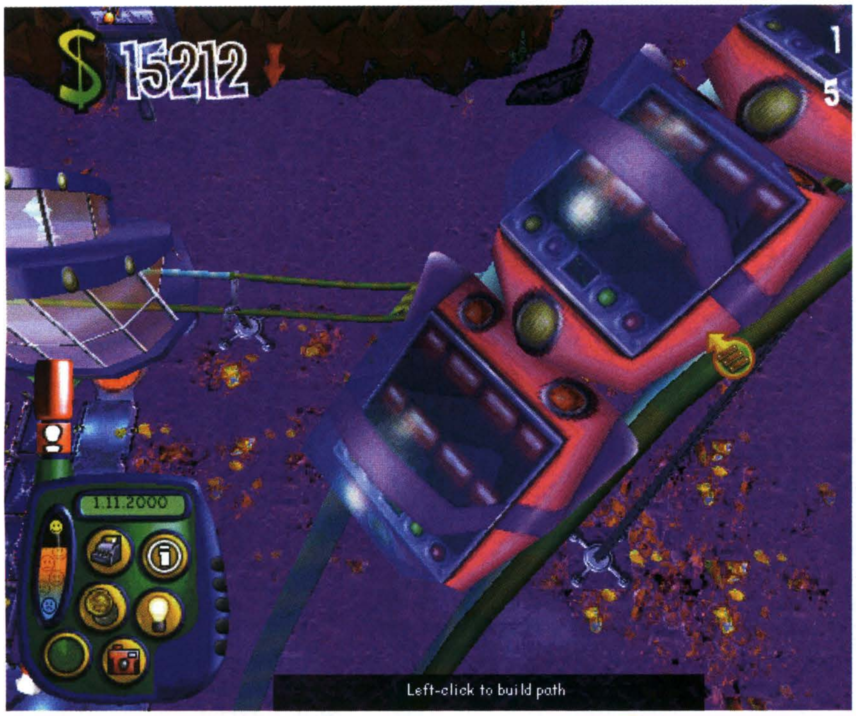
Hlavní problém hry je tedy *Theme Park World* jako celek. Její simulační model, alespoň ten, který je dosažitelný pro hráče, je mnohem povrchnější než odpovídající model v *Rollercoaster Tycoon*. Zdá se, že ti dobří lidé z Bullfrogu směřovali spíše k vytvoření přátelštější a přístupnější softwarové hračky, než k provokující strategické hře, kterou jsme očekávali. Asi je dobré si povšimnout, že v US bude *Theme Park World* uvedena na trh s nálepkou Maxis Sim, což ukazuje na odklon Bullforgu od tematického pojetí k jasně kapitalistickému přístupu.



Podívejme se například na konstruování horské dráhy. Je neuvěřitelně snadné ji postavit. Jednoduše jenom vyberete pozici pro jednotlivé pilíře a počítač je magicky spojí. Místa, kam máte možnost umístit nosníky, jsou barevně vyznačená, takže nezkoušíte vybudovat neproveditelnou konstrukci. Když už jste trať dokončili, můžete švihnutím myši ruky snížit nebo zvýšit pilíře podle svého přání. Zmáčknutím dalšího knoflíku můžete s kolejnicemi rotovat, zaklikatit je nebo umístit do polohy vývrtky. Je to působivé a přátelské k uživateli.

Ale v podstatě nezáleží na tom, jak dobrou dráhu postavíte, protože stupeň vzrušení z jízdy se nezmění. Stejně tak návštěvníci přicházejí bez ohledu na to, kolik brutálně násilných zákoutí jste do svého parku přidali. Není tu nic ze spletité rovnováhy v budování atrakcí z *Rollercoaster Tycoon*. Něco, co by vyvolávalo vzrušení bez toho, aby to vyvolalo zvracení. Jenom sebou plácnete a válíte se v penězích.

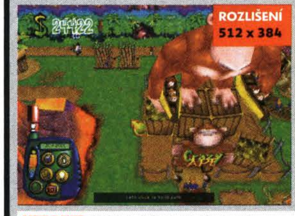
Proč byste tedy utráceli své drahocenné peníze za vytvoření dobře zpracované dráhy? Jednoduše proto, že ji můžete řídit. A pokud to neděláte pro potěšení svých hostů, děláte to pro sebe. Abychom totiž byli čestní, funguje to. Mými oblíbenými momenty při hře byly chvíle strávené šplháním po nové atrakci,



SYSTÉMOVÝ SKRBLÍK

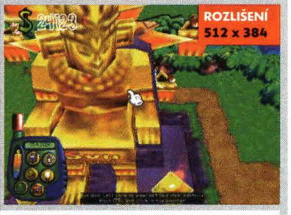
Jak poběží *Theme Park World* na vašem PC.

- Testovací systém **P166, 32MB RAM, žádná 3D karta**

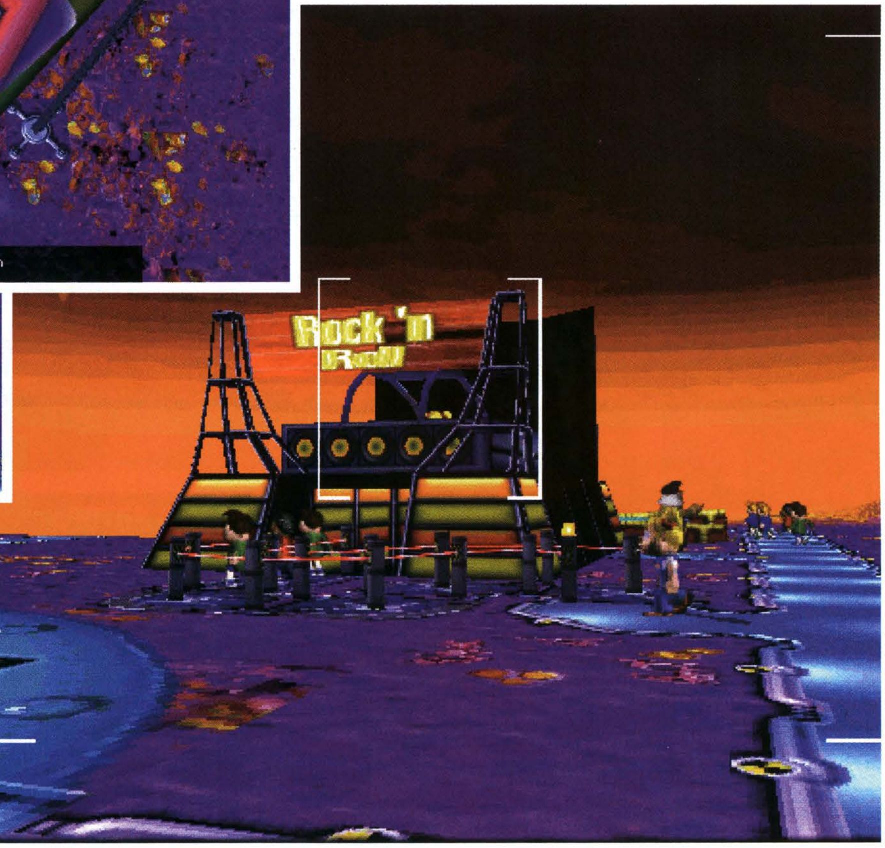


VERDIKT: Uh. Do dokonalosti to má daleko. Softwarové renderování zaostává a otočení scény trvá věčnost.

- Testovací systém **P233, 32MB RAM, Voodoo I (4MB)**



VERDIKT: Grafická kvalita se nesporně zlepšila a rychlost se přesunula do horní poloviny hratelnosti.



kterou jsem vytvořil, pojmenoval „talíř špaget" a následně i zprovoznil. To by však měl být až druhořadý aspekt. Asi všichni znáte otřelou frázi „na první pohled". Tedy *Theme Park World* je nejlepší „na první pohled", dokud neprohlédnete, že idea zdánlivého pozadí je tu jen povrchní pozlátko.

Můžete využít i brilantně zdokonalených internetových možností. Například poslat přátelům e-mailovou pohlednici s nějakou žertovnou zprávou nebo pustit váš park na síť. To se budou všichni asi trochu divit.

Neraď pořád!

5 ×
Rock 'n Roll
Left-click to build path

Také simulace vašeho personálu staví *Theme Park World* vysoko nad své předchůdce. Zaměstnance vašeho parku si máte možnost vybrat z pěti tříd, z nichž každá představuje určitý stupeň znalostí a zkušeností. Je na vás, jestli se rozhodnete najmout nekompetentní, ale levnou pracovní sílu, nebo drahou, ale kvalifikovanou.

> **Simulace personálu je na vysoké úrovni.**

Přemýšlením nad tím, jak vlastně ohodnotit *Theme Park World*, jsem strávil několik dní. Je to rozhodně solidní a rozptylující zábava, která by měla přitáhnout masu zákazníků. Lehkost, s jakou lze do hry proniknout, určitě přiláká i množství těch, kteří už se nabažili poněkud zastydlého pojetí *Rollercoaster Tycoon*. Jsem si jist, že *TPW* bude mít obrovský úspěch. Dokonce i Američany by mohla obrátit na víru Bullfrog. Bez ohledu na všechny ty silné momenty je ale bohužel asi *Rollercoaster Tycoon* přece jen lepší než toto jediné dítě otce svého žánru. Dámy omdlévají a pánové se nalévají silnou brandy, protože Bullfrog udělal hru..., která není dílem génia. Šokující!

KIERON GILLEN

PCGAMER PROFIL

Theme Park World je:
- **Líbivý a odpustíte mu některé chyby**
- **Skvělý, pokud máte rádi hry pro děti**
- **Na pohled 3D**

Theme Park World není:
- **Revoluční**
- **Lepší než *Rollercoaster Tycoon***
- **Bohužel 2D**

■ Vydavatel **Electronic Arts** ■ Vyvinul **Bullfrog** ■ Cena **999 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P200, 32MB RAM** ■ Doporučeno **PII 266, 64 MB, 3D karta** ■ Grafický akcelerátor **Direct 3D** ■ Multi-Player **Netradiční internetová varianta** ■ Web **www.themeparkworld.com** ■ Datum vydání **19. listopad**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Rollercoaster Tycoon
Jeho tvůrci se nechali inspirovat nápady ostatních týmů. Ale udělali to opravdu skvěle!

Theme Park
Ano, je starý a je to na něm vidět. Ale pořád je to skvělá zábava.

PCGAMER

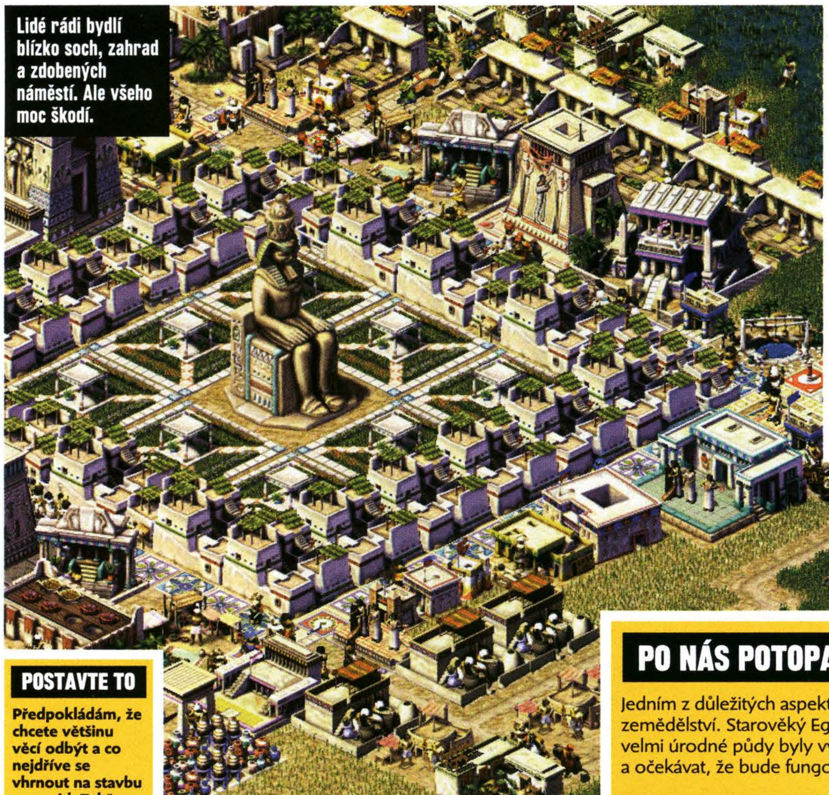
Ztvárnění dětských snů o zábavním parku v promyšlené a zábavné hře.

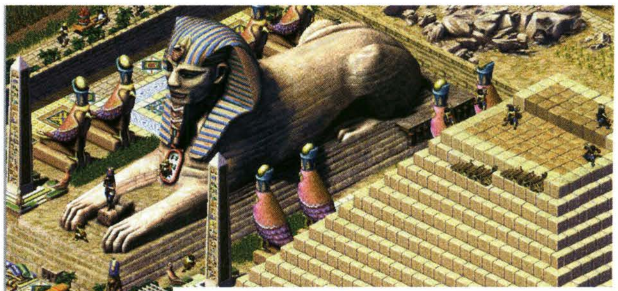
84%

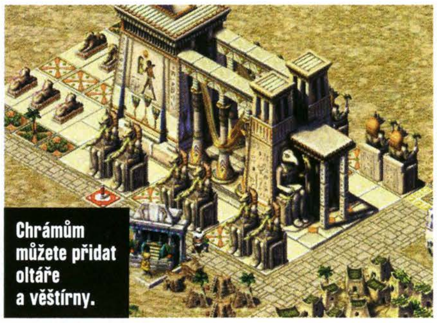
ŽÁNR: STRATEGIE

PHARAOH

Impressions přicházejí se svou čtvrtou hrou zaměřenou na ekonomiku a velké říše. Takže je na místě otázka: nenudí nás to už?


Lidé rádi bydlí blízko soch, zahrad a zdobených náměstí. Ale všeho moc škodí.




Chrámům můžete přidat oltáře a věštírny.

POSTAVTE TO

Předpokládám, že chcete většinu věcí odbýt a co nejdříve se vhrnout na stavbu pyramid. Takže zbrzděte, tohle je závod na dlouhé tratě. Potřebujete dostatečně velký volný prostor a pracovní síly. Pak potřebujete hromadu cihel nebo kamene – samozřejmě toho správného –, kterou musíte buďto vytěžit nebo koupit. A nakonec potřebujete spoustu trpělivosti, stavba i toho nejmenšího monumentu zabere totiž roky.

LEGRACE je s pokračováními. Některým spíláme za to, že se od svých předchůdců moc neliší. Jiná (jako třeba minule *GTA2* a *Age of Empires II*) si s tímto problémem umí poradit a vyvarovat se ho. *Caesar III* toho proti svým předchůdcům moc nového nepřinesl, ale měl skvělý styl a byl po všech stránkách vyvážený. A i přes jiné jméno a prostředí je *Pharaoh* přímým následovníkem *Caesara III.*

Ale na tom není nic špatného. Nicméně si to hned ujasněme, toto není *Age of Empires*. Je to spíše o správě než nějaká realtimovka, spíše něco jako *SimCity 3000* než *C&C*. Ale když po zhruba dvanáctihodinovém hraní zjistíte, že jste poznali sotva půlku surovin a technologií, tak začnete přemýšlet nad tím, cože se vám tak líbilo na *SimCity*.

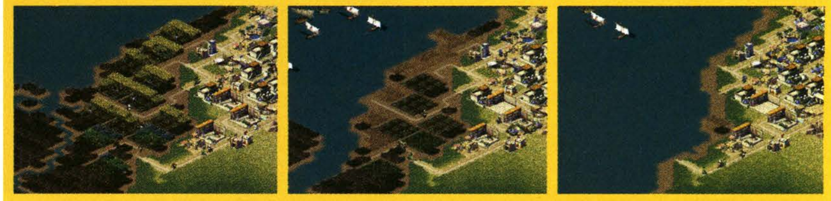
Pharaoh je stejně jako *Caesar* o surovinách. Je jich zhruba 30 a buďto je koupíte, uděláte, naleznete, zpracujete, použijete, nebo prodáte, to už záleží na úkolech v jednotlivých misích. Hra je rozdělena do pěti částí odpovídajících jednotlivým obdobím starověkých dějin Egypta. Cíle misí jsou v každé části jiné. Úvodní vás seznamuje se základy zemědělského hospodaření. Další vám představí obchod a jednoduché monumenty. No a ty další od vás budou vyžadovat stavbu neskutečných měst umožňujících vysoký životní standard při souběžném budování pozemní a námořní armády a stavbě gigantických pyramid.

Zdejší ekonomický systém je založen na chodcích. Pokud nějaká budova potřebuje pracovní síly, tak vyšle jednoho chodce a ten, když obejde dostatečný počet obydlených domů, získá pracovníky. Budovy, které provozují služby (bazar, policejní stanice či zásobování vodou), také vysílají chodce. Domy, kolem kterých chodci projdou, získají výhody příslušné služby. Tímto způsobem se domy vylepšují a stávají se atraktivnějšími, hodnocení prosperity se zvyšuje a lidé platí vyšší daně.

Obrovská komplexnost pozdějších misí je zvládnutelná jen díky tomu, že začátek hry je tak pozvolný. Postupně zjistíte, jaký je třeba mít poměr mezi poli lnu a tkalci,

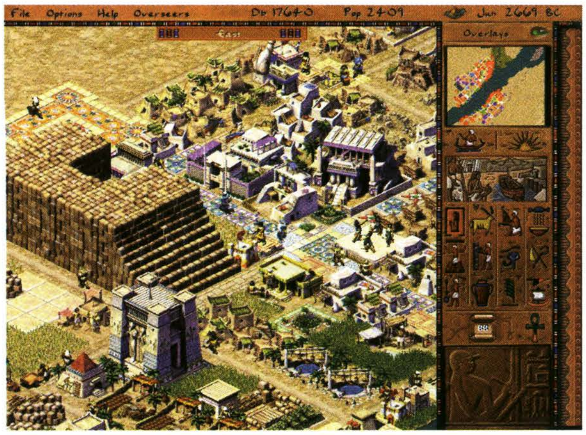
PO NÁS POTOPA

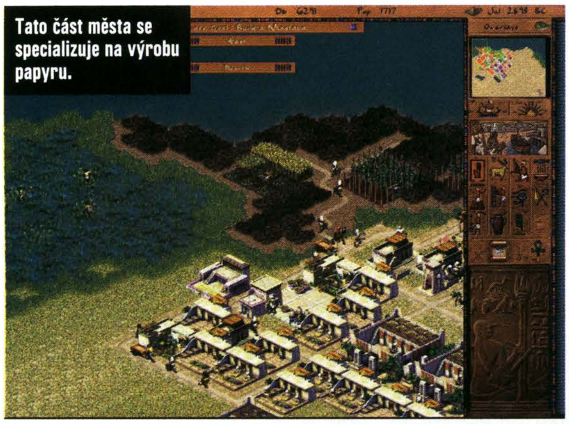
Jedním z důležitých aspektů, které potvrzují historickou přesnost hry Pharaoh, je unikátní systém zemědělství. Starověký Egypt byl absolutně závislý na řece Nilu. Její každoroční záplavy s nánosy velmi úrodné půdy byly využitelné jen po určitou dobu. Takže je nesmyslné vytvořit jen tak farmu a očekávat, že bude fungovat donekonečna, s povodňovými cykly se stále musí počítat.


1. Tmavá místa znázorňují nánosy úrodné půdy. Teď mám několik polí s ječmenem a moji šťastní rolníci právě makají na několika lněných farmách.

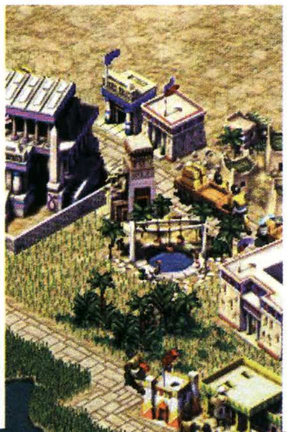
2. Rolníci jsou dostatečně chytří a sklidí a odvezou úrodu, než v červenci přijde další povodeň. A potopa postupuje rychle, v reálném čase.

3. Vrcholná fáze potopy, všechna pole jsou pod vodou. Znovu se objeví v zimě spolu s dělníky, kteří mezitím pracují na stavbách ve městě.





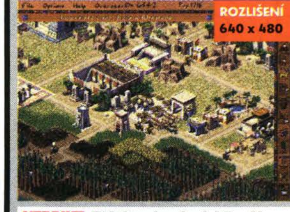
Tato část města se specializuje na výrobu papyru.



SYSTÉMOVÝ SKRBLÍK

Jak *Pharaoh* poběží na vašem PC

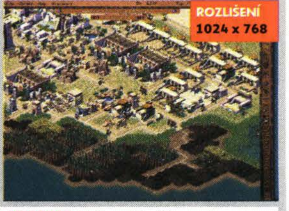
■ Testovací systém **P166, 32MB RAM, bez 3D karty**



ROZLIŠENÍ 640 x 480

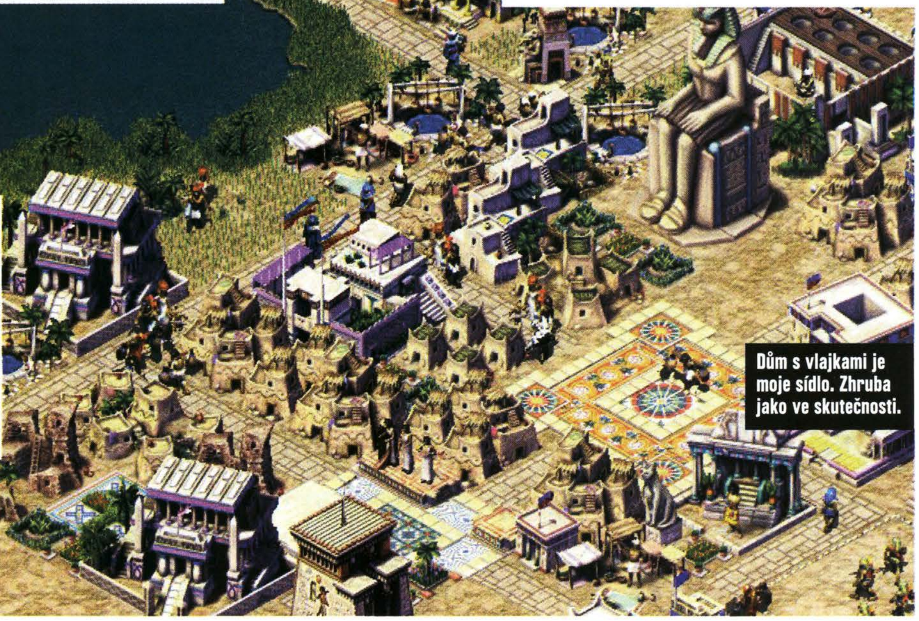
VERDIKT: Běhá to docela dobře. Ale když je na obrazovce moc aktivity, tak dojde ke zpomalení.

■ Testovací systém **PII 350, 64MB RAM, 3dfx Banshee**



ROZLIŠENÍ 1024 x 768

VERDIKT: Dokonalý výkon, ale v tomto rozlišení přehlédnete spoustu detailů, doporučujeme 800 x 600.



Dům s vlajkami je moje sídlo. Zhruba jako ve skutečnosti.

POZNEJTE SVOU HISTORII

***Pharaoh* se snaží být historicky přesnou hrou v nejvyšší možné míře a podle mého názoru se to povedlo na jedničku. Pomocné sekce „Help" jsou plné informací o každé surovině a technologii – jak vznikaly a jak se ve starověkém Egyptě používaly –, což omlouvá jejich vysoký počet. U *Warcrafta* a jeho čtyř zdrojů pak o ekonomii opravdu moc nejde. Nemluvě o jediné surovině v sérii *C&C*.**

> **Válčení vaše *C&C* reflexy skutečně neprocvičí.**

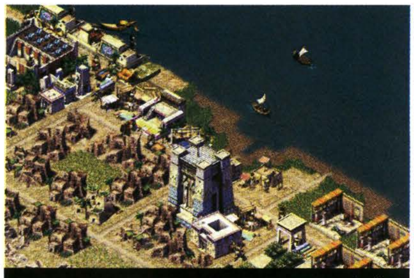
abyste mohli exportovat dané množství zpracovaného lnu. Dozvídáte se, jaká odvětví můžete zanedbávat v případě naléhavějších problémů, jako je přepadení nebo požadavky vlády. A stejně jako v *Caesarovi III* je hodnocení závislé na fungování vašeho města. A pokud uspokojíte každý faraonův rozmar (jako třeba urgentní dodávka třiadvaceti soudků piva), vaše reputace se zvýší hodně rychle.

Naštěstí ne každá mise zahrnuje využívání všech surovin. Říkám naštěstí, protože vzhledem k tomu, že je ve hře na třicet druhů surovin a sekundárních produktů, tak by to ani nebylo zvládnutelné. Často se stane, že máte postavit nějaký monument, ale cihly nejsou k dostání. Ale když dovezete slámu a jíl, tak si je můžete sami vyrobit, a navíc to vyjde levněji než koupě již hotových cihel. A pokud budete mít něčeho moc, tak to můžete pochopitelně někomu prodat.

Asi není třeba říkat, že *Pharaoh* nezaujme každého. Boje zaberou asi tak 20 % hry, ale především musíte dostat svou ekonomiku do takové pozice, že si pevnosti a zbraně můžete dovolit. Boj sice je realtimový, ale ani náhodou není tak propracovaný jako u *Age of Empires*. Postavíte pevnost a ta se bude stále plnit vojáky. Pokud na vás někdo zaútočí, tak na něj nasměrujete vaše jednotky, abyste vetřelce vyhnali. Když máte navrch, tak zvítězíte. V opačném případě útočníci postupně zničí vaše město. A přesto, že je přidání námořních bitev vítanou novinkou, tak zdejší válčení *C & C* reflexy neprocvičí.

Pharaoh je ale bez debat napínavou a přiměřeně těžkou hrou. I když bojechtiví hráči se asi tolik bavit nebudou, tak na druhé straně zase fandové ekonomických strategií jako *Rollercoaster Tycoon* či *Civilization* budou nadmíru spokojeni. V každém případě kvůli malému počtu vylepšení proti *Caesarovi III* asi *Pharaoh* o nesmrtelnost přijde.

ROSS ATHERTON



Chrámy jsou významnou součástí života Egypťanů. Většinou se tyčí vysoko nad okolními domy.

PCGAMER PROFIL

Pharaoh je:
- **Velmi komplexní a propracovaný**
- **Rozsáhlý**
- **Plný malých Egypťanů**

Pharaoh není:
- **Pro netrpělivé**
- **Něco jako *AOE II***
- **Revoluční pokrok proti *Caesarovi III***

■ Vydavatel **Sierra** ■ Vyvinul **Impressions** ■ Cena **1599 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P166, 32MB RAM, Win 95** ■ Doporučeno **PII 266, 64MB RAM** ■ Grafický akcelerátor **Žádný** ■ Multi-Player **Ne** ■ Web **www.pharaoh1.com** ■ Datum vydání **Prosinec**

ZA POZORNOST TAKÉ STOJÍ...

SimCity 3000
Stavění města epických rozměrů. Místo pyramid a pevností jsou v něm mrakodrapy a letiště.

Civilization: Call To Power
Kolová strategie s důrazem na boje a dobývání. Důstojný nástupce Civilizace.

PC GAMER

Kolosální hra o rovnováze surovin. Návyková, ale ne pro každého.

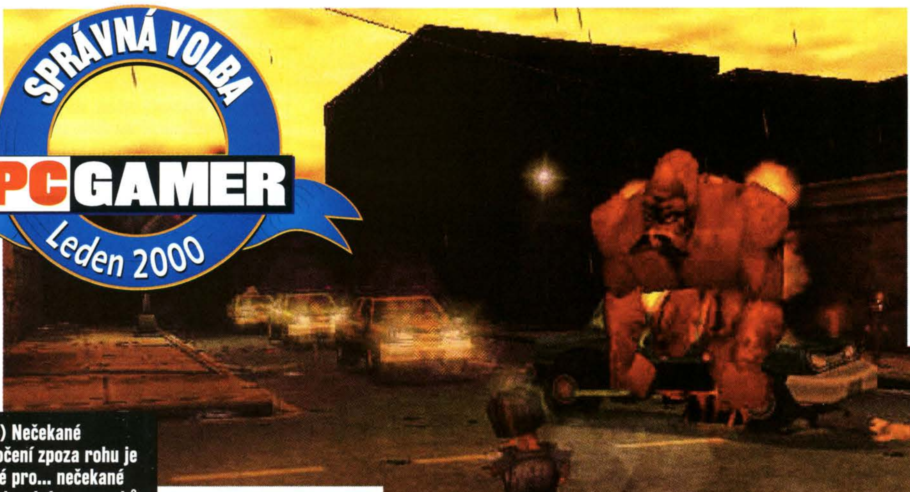
83%

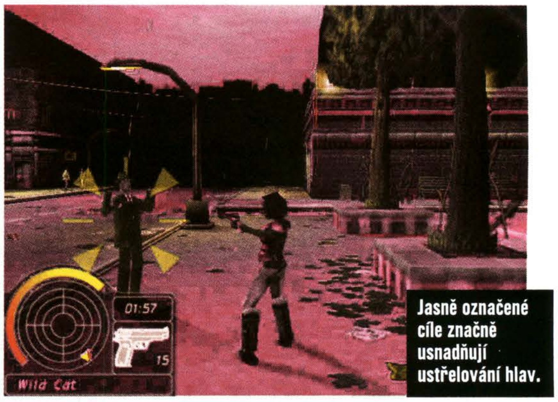
ŽÁNR: AKČNÍ STRATEGIE

URBAN CHAOS

„Přijde den, kdy déšť smyje všechnu tu špínu z ulice!" Co? To jako mě? Teď hned?

SPRÁVNÁ VOLBA PC GAMER Leden 2000





Jasně označené cíle značně usnadňují ustřelování hlav.

(Dole) Nečekané vyskočení zpoza rohu je skvělé pro... nečekané vyskakování zpoza rohů.

ZVUKY VELKOMĚSTA

Výrazný podíl na atmosféře hry *Urban Chaos* má soundtrack. Hudba připomíná víc než cokoli jiného směsici hluků a kovových strun a – jak jsme informováni – zahrnuje umělce jako Asian Dub Foundation a Photek. Spousta bonmotů jako z akčního filmu, rozhovory ostřílených šerifů vedené vysílačkami spolu s všudypřítomným deštěm a křupajícími zvukovými efekty doprovázejí každý boj, do kterého se dostanete.

TAK tohle se mi nestává moc často. Byl jsem připraven na nesouvislou slátaninu à la *Tomb Raider,* a co se stalo? Vzpamatoval jsem se o půl třetí ráno uprostřed zábavy, jakou jsem u svého PC nezažil celé věky. (Placené soukromé stránky na internetu nepočítám). Víte, já slušnou hru zase tak často k recenzi nedostanu. Kieron a Matt po nich okamžitě chňapnou, nebo je pošlou Stevovi. A teď je to tady – *Urban Chaos* musí být signálem ke změně. I když je fakt podezřelé, že ho dali právě mně... Mám to – něco s ním musí být špatně...

Díkybohu, není. *Urban Chaos* je umístěn v neustále deštivém Union City a vy jste mladá začínající policistka D'Arci Stern – něco mezi Lauryn Hillovou a Pam Grierovou (to je ta, jež hrála Jackie Brownovou). V prvních úrovních procházíte pohybovým kurzem, který vás naučí základním pohybům, bojovou školou, kde se naučíte útočné pohyby à la hrací automat a řidičským kurzem, v němž se sžijete s jednoduchým ovládáním vozidel. Takto nabyté zkušenosti vám umožní vrhnout se do ulic, kde začíná opravdová zábava.

Skvělá atmosféra, hratelnost a zábava.

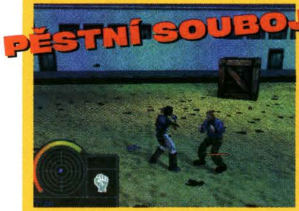
Třicet misí ve hře *Urban Chaos* je rozčleněno podobně jako v *Grand Theft Auto.* D'Arci dostává rozkazy, kterými se řídí, a pomocí šipek na svém radaru hledá cestu k různým úkolům. Například v první hlídce má D'Arci za úkol dojet k dopravní nehodě. Když se jí to povede, dostává další rozkaz: dojet s rozbitým vozem zpátky na policejní stanici. Taky musí zatknout zločince. Všechny další mise se odehrávají podle stejného receptu, D'Arci je posílána od místa k místu, od úkolu k úkolu, někdy je to časovka a jindy ne.

Největší akvizicí hry *Urban Chaos* je pestrost nápadů a představivost, kterou zde naplno rozvinuli lidé od Mucky Foot. Například samotné Union City. Město, v němž operuje policistka D'Arci, má originální a naprosto specifickou atmosféru. A to hlavně díky správnému dávkování komiksových prvků, jako jsou malé detaily pleskajícího deště, padající listí nebo

POLICEJNÍ AKADEMIE

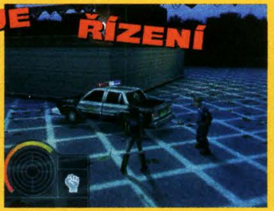
Než je D'Arci vpuštěna do první akce, musí projít několika základními policejními procedurami. Tři základní mody ovládání jsou:

PĚSTNÍ SOUBOJE



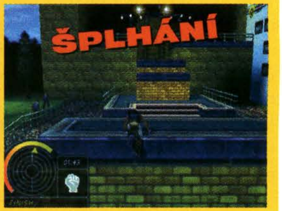
Pěstní souboje jsou v Urban Chaosu jako vystřižené z hracích automatů. D'Arci je umístěna na stejné ose jako její oponent. Má možnost zaútočit až na čtyři oponenty naráz. Na každého z kterékoli čtyř světových stran. A může je zkopat všechny.

ŘÍZENÍ



Hlídkový vůz se řídí stejně jako všechna ostatní vozidla v *Urban Chaosu*. Jednoduchý systém ovládaní je skvěle sladěn s akcelerací a brzděním ve stylu amerických limuzín s typickou houpavou jízdou a zatáčením smykem. Vypadá to, jako když auto tančí ulicí.

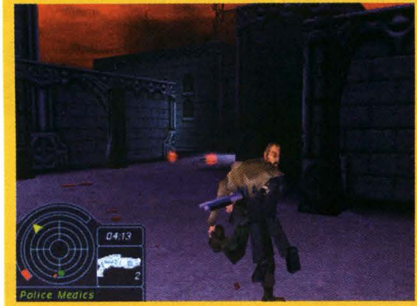
ŠPLHÁNÍ



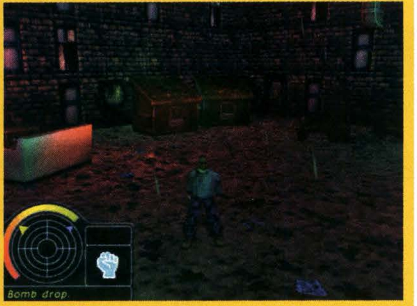
Abyste se procvičili v základních taktických pohybech „à la Lara", procházíte s D'Arci pohybovým kurzem. Běhání, chůze a skoky jsou základ, ale staré dobré triky, jako skok bokem a výskok se zachycením se a přitáhnutím, tvoří součást této průpravy v tělocvičně.

D'ARCI V PŘESTROJENÍ

V některých misích vám *Urban Chaos* dovolí svléknout proklatě těsnou policejní uniformu a vyměnit ji za něco mnohem pohodlnějšího.



Roper: Roper McIntyre je bývalý voják a policajt. V prvních misích pomáhá D'Arci pochopit pomocí vlastních teorií složitý propletenec konspirace. Později, když se D'Arci dostane do zajetí, hrajete za něj.

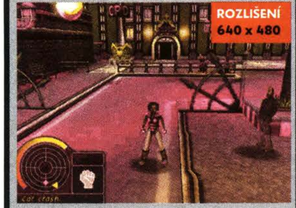


Mako: Jeden z mnoha členů pouličního gangu Divokých koček. Za Maka hrajete při plnění dost tvrdých tréninkových misí. Jako jeden z těch zlých taky musíte občas zastřelit policajta nebo rozmísťovat bomby do aut.

SYSTÉMOVÝ SKRBLÍK

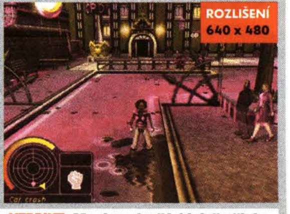
Jak poběží *Urban Chaos* na vašem PC

■ Testovací systém **P200, 32MB RAM, Voodoo karta (4MB)**

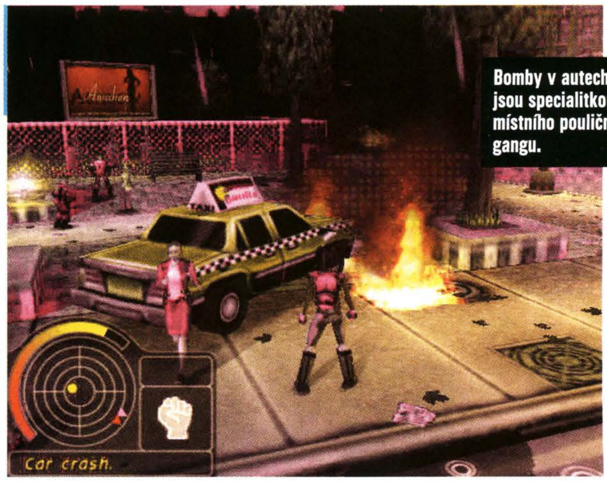


VERDIKT: Animace je plynulá, dokud se nezačne dít moc věcí naráz – počasí a lidé už dost zpomalují.

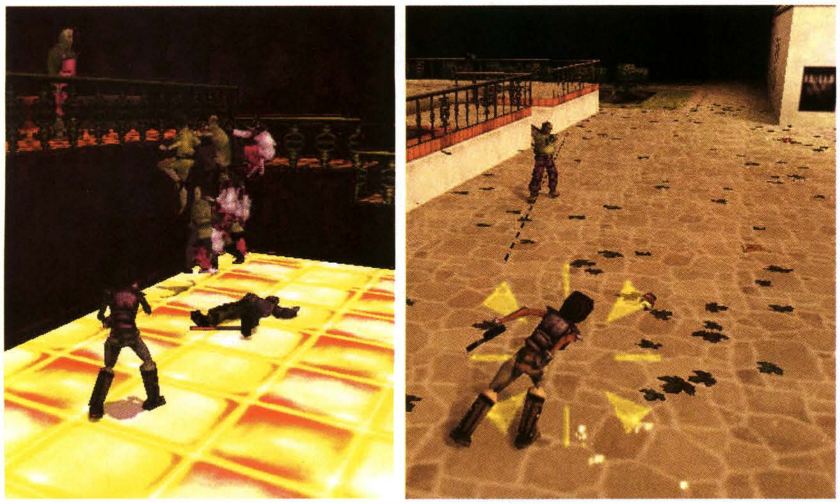
■ Test System **PII 300, 64Mb RAM, Voodoo2 card (8Mb)**



VERDIKT: Mnohem lepší, i když někdy se mírně sníží rychlost, když se toho děje opravdu hodně.



Bomby v autech jsou specialitkou místního pouličního gangu.

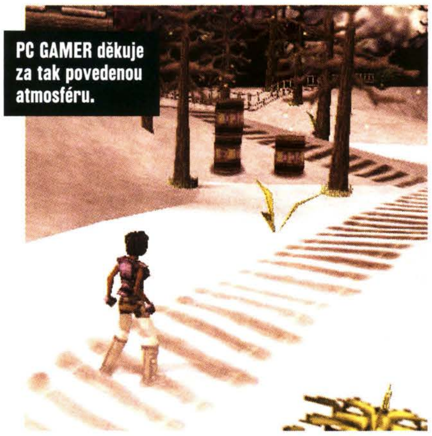


Jakmile spatřili, jak policistka D'Arci zpracovává jejich rozdováděného komplice, vzali do zaječích.

lesknoucí se ulice, parky a vršky střech, na kterých se odehrává větší část hry. Město je rozdělené do jednotlivých čtvrtí. V některých se odehrává jen jedna mise, některé jsou použity vícekrát, ne však pro stejný úkol. V jedné čtvrti se jich může odehrávat až pět.

Nejlepší nakonec, a tím je příběh. V průběhu hry se D'Arci vypracuje od jednoduchého hlídkování až k potlačování výpadů party, která si říká Divoké kočky a snaží se ovládnout město. Od potírání korupce na vysokých postech se pak dostane až k... no... ne, neprozradím to! Prostě mi věřte, je to lepší a lepší. Skutečnost, že vám Kočky vzkážou, že skončíte v pekle, by s tím mohla mít něco společného.

Týmu Mucky Foot se kromě kvalitní grafiky a poutavého děje podařilo vyždímat maximum i ze hry samé. V některých misích prostě jen na potkání střílíte ty špatné, v jiných se skrýváte a plazíte, abyste zachránili rukojmí. V dalších misích atleticky přeskakujete od okapu k okapu mezi střechami a jsou tu i mise, kde si zahrajete někoho jiného (viz D'Arci v přestrojení). Každá nová mise slibuje čerstvé náměty a *Urban Chaos* vás skutečně nikdy nezklame.



PC GAMER děkuje za tak povedenou atmosféru.

Takže jaké jsou vlastně minusy? No, divoce létající kamera občas trochu ujede, ale nikdy ne tak, aby vám splnění úkolu znemožnila. D'Arci se neumí otočit tak rychle dokola, jak bych si představoval, a musí na každé misi okrádat mrtvoly o zbraně. A obtížnost? Dost drsná! I když je akční adventura se zaměřením především na akci, dá vám *Urban Chaos* pěkně zabrat. Těsné časové limity a po zuby ozbrojení členové gangu Divokých koček vám udělají z některých misí peklo. Osudové tak může být rozhodnutí, kterou zbraní zaútočíte, stejně jako každá vteřina nebo náboj navíc. To je ovšem opravdu přísné a hnidopišské hledání chybiček.

Urban Chaos je především skvělá zábava, akčně spojující to nejlepší z mých oblíbených her – *Tomb Raider*, *GTA* a *Resident Evil* – aniž by přitom působila jako slátanina. Skvělá atmosféra a vysoká hratelnost způsobují, že *Urban Chaos* je... omluvte mě na minutku.

Cože? Co tím myslíš, Kierone? Máš pro mě další recenzi přiblblé sportovní simulace? No jo, nejdřív práce a pak teprve zábava.

K D'Arci se vrátím později.

CHRIS BUXTON

PCGAMER PROFIL

Urban Chaos je:
- **Kombinace plošinovkových stylů**
- **Hra ve městě plném atmosféry**
- **Akce, především akce**

Urban Chaos není:
- **Průměrný klon *Tomb Raidera***
- **Sportovní simulátor**
- **Jednoduchý**

■ Vydavatel **Eidos** ■ Vyvinul **Mucky Foot** ■ Cena **1599 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P233, 32MB RAM, 400MB HD, 4MB 3D karta** ■ Doporučeno **PII 300, 64MB RAM, 8MB 3D karta, 600MB HD** ■ Grafický akcelerátor **Direct3D** ■ Multi-Player **Split screen** ■ Web **www.eidos.com** ■ Datum vydání **Prosinec**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Tomb Raider 2
Nejakčnější ze všech her s Larou a někteří tvrdí, že i nejlepší.

Resident Evil 2
Blázniví zombíci a vy, jako poslední živý policajt v okolí...

PCGAMER

Zábavná arkáda se skvělou atmosférou a velmi zajímavým příběhem.

88%

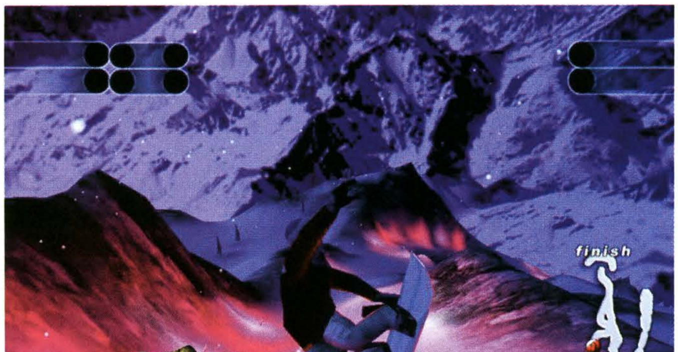
ŽÁNR: ZÁVODNÍ PLOŠINOVKA

SUPREME SNOWBOARDING

Borci na žehlicích prknech srážející se při jízdě ze strmého svahu. Znáte jiný sport, který je lépe vyzkoušet v bezpečí domova?

UZEMŇOVÁNÍ

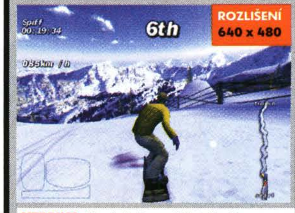
Pokud se rádi předvádíte a chcete někoho pořádně uzemnit, jistě se vám bude líbit nabídka triků. Co takhle hodit si Stiffyho, dát si Backside Shifty, sáhnout si na Tailgrab nebo jenom Slab? Když se vám protivník lepí na paty, proč si nedat Nosegrab nebo ho trefit Stalefishem?



SYSTÉMOVÝ SKRBLÍK

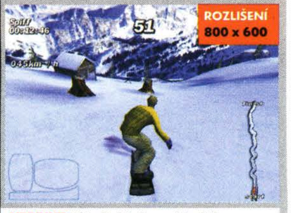
Jak poběží *Supreme Snowboarding* na vašem PC?

■ Testovací systém **PII 266, 32MB RAM, Voodoo 1 (4MB)**



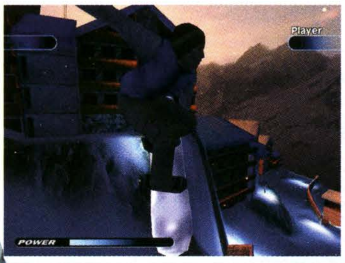
VERDIKT: Ne úplně perfektní, ale pořád dost dobré. Chybí pár grafických detailů, je to dost plynulé.

■ Testovací Systém **PII 350, 64MB, TNT2 (32MB)**

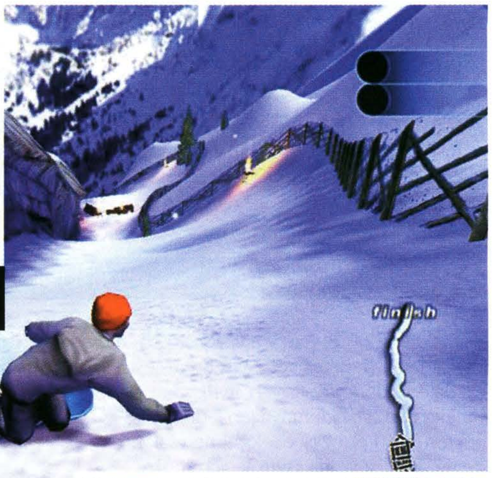


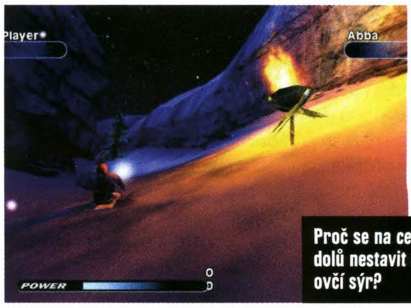
VERDIKT: Hladké jako sněhulák vyleštěný do ledového blesku. Rychlé a ani škubnutí na dohled.

Prkno? Jo. Bradka? Jo. Postoj? Jo.



Z těchto salaší je výhled na hory... a také na projíždějící snowboardisty.





Proč se na cestě dolů nestavit na ovčí sýr?

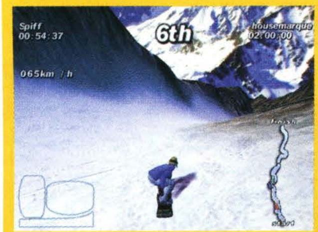
VE SVÉ podstatě je snowboarding atraktivní záležitost, ale zatím stále jen balancuje mezi módou a sportem, který teprve v posledních letech nachází širší odezvu. Pokud by Infogrames měli prodat jednu kopii hry každému snowboardistovi, který se zajímá o PC hry, měli by asi vystaráno na déle než jednu zimu. Vzhledem k předsudkům jsou dnes ale snowboardisté spíše fanoušky kultury konzolí než PC.

Výsledek je ale pozitivní. Protože jste-li jako já a s výrazem „nosbone" jste se setkali, jen když jste se svezli po zábradlí a zlomili si nos, zapomeňte na svou averzi vůči snowboardingu. Do této hry se můžete pustit jako do příkladně alternativní zábavy zpestřené pestrou škálou kaskadérských kousků. A pokud tento článek čtete a říkáte si: „V pohodě, chlape! Sám se přesvědčím, jestli ta pecka dokáže na sněhu to co já!", potom také neváhejte. Hra totiž zaručuje vysokou úroveň autentičnosti, od výběru značkového zboží, profi triků i skutečných výrobců prken.

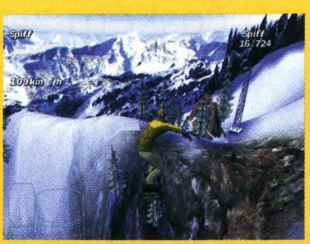
Grafika v *Supreme Snowboarding* je přesně taková, jak má být. Sníh, bez kterého to prostě nejde, vypadá opravdu dobře. Svou důležitou roli hraje i mlha. Tím nejlepším je ale střídání dne a noci

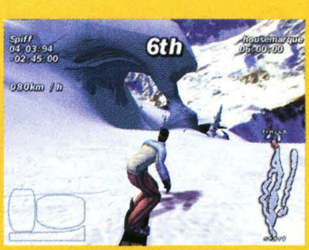
VÝHLED NA MRÁZ

Hra nabízí opravdu širokou škálu pohledů. Máte představu, z jakého úhlu perspektivy chcete vstřebat pocit z jízdy? Co takhle naroubovat kameru do hlavy protagonisty?! Vlastní pohled dává v Supreme Snowboarding fantastický pocit rychlosti. ale pokud vám triky příliš zamotají hlavu anebo se rozhodnete obdivovat raději jen jejich provedení, jsou ve hře tři pohledy „třetí osoby", ze kterých si můžete vybrat. Všechny si přitom v průběhu hry můžete přepínat.

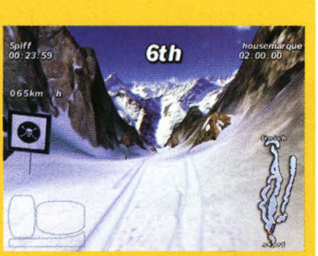


Pohled z ptačí perspektivy poskytuje výhled na ostatní závodníky.


Bližší pohled... a získáte lepší výhled na prováděné triky.



Ještě blíže a kamera na rameni přináší nejlepší ovládání prkna.



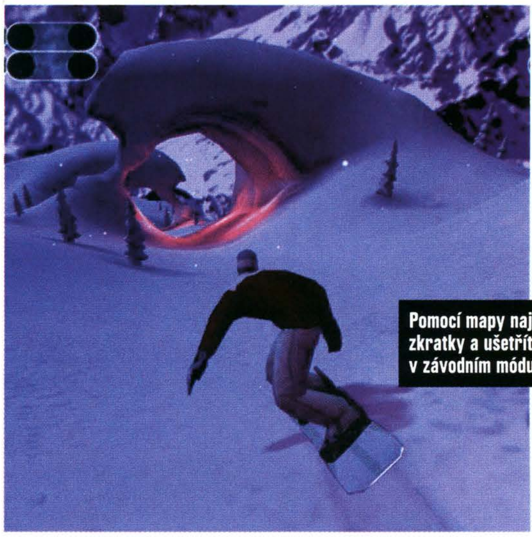
Áááää! Vlastní pohled vás dostane rychlostí.

JAKÉ JE SKÓRE?

Stejně jako ve skutečném snowboardingu, také *Supreme Snowboarding* si žádá plnění technicky náročných úkolů. Triky musí být těžké, jak jen to je možné, a chcete-li navíc získat technické body, musíte je provést v té nejvyšší možné výšce. Dosáhnout bezchybného provedení není vůbec snadné. Je to výkon hodný skutečného mistra.

Let zimní říší divů.

Elliot nemohl nikdy přesvědčit E. T., aby se s ním svezlo na snowboardu.


Pomocí mapy najděte zkratky a ušetříte si v závodním módu čas.

s rozedněním i západem slunce. Snowboardisté v zimní výzbroji, ať již předvádějí své kaskadérské kousky, nebo padají do hlubokého sněhu, jsou perfektně animovaní.

Pády by ovšem mohly být přece jenom o trochu brutálnější. Absence zranění jako praskání kostí či odřenin je ovšem pro plošinovkový styl her charakteristická. Na seriózní simulátor snowboardingu s krvavými efekty si asi budeme muset ještě počkat.

Ve hře se nicméně občas vyskytují i drobné chyby. Jednou jsem zničehonic zjistil, že má hlava jako by srostla se skálou. Obecně je zde ale akce svým okolím spíše podpořena než nějak brzděna či jinak omezována. Také textury jsou věrohodné a dokreslují pocit jízdy. Čtyři nedílné složky prostředí (mokrý sníh, prašan, led a kámen) přinášejí rozdílný efekt a přechody z povrchu na povrch by mohly závidět majitelé nejedné závodní hry. Devět tratí je rozděleno mezi horské a lesní úseky a vesnici. Každá z nich má přitom své specifické nástrahy včetně ostrých kamenů, zamrzlých řek, ale třeba i železničních tratí, po kterých si to sviští vlak.

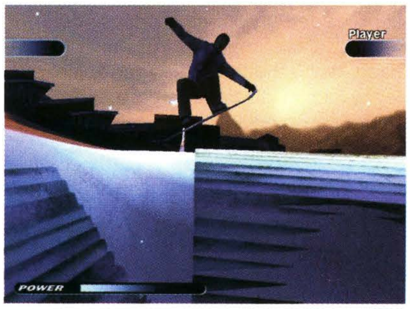
Ovládání na klávesnici je úžasně intuitivní, uvážíme-li, kolik triků můžete provádět. Pokud však máte problémy zapamatovat si kombinace kláves jednotlivých triků, lze se několik jednodušších naučit v tréninkovém módu a zbytek ponechat náhodě anebo třeba experimentování, které je ostatně pro tento sport charakteristické.

Silný, rychlý a čistý zážitek ze závodění.

Po tréninku na cvičných tratích můžete zkusit plošinu „instant action" nebo začít kariéru na šampionátu. Jednoduché ovládání, škála triků a agresivní vzájemně se atakující protivníci slibují zábavu na dlouhou dobu, které dává ještě další rozměr síťová hra pro osm hráčů.

Supreme Snowboarding je opravdu rychlá, zuřivá a návyková hra i pro ty, kteří se o sporty zrovna nezajímají. Svým pojetím má ambice převálcovat všechny podobné projekty, ale její plošinový charakter se stále častěji osvědčuje spíše na trhu s konzolemi. Může se tedy klidně stát, že její ledové klady nakonec roztají ve srovnání se současnou popularitou „přemýšlivých her" pro PC.

STEVE BROWN



PCGAMER PROFIL

Supreme Snowboarding je:
- **Nejen pro snowboardisty.**
- **Čistá akční plošinovka.**
- **Přitažlivější než zabíjení plyšových medvídků.**

Supreme Snowboarding není:
- **To, co by mě přimělo zkusit tento sport.**
- **Něco, co rychle opustíte.**
- **Hra, které by se snowboardisté vysmívali.**

■ Vydavatel **Infogrames** ■ Vyvinul **Housemarque** ■ Minimální systémové požadavky **P233, 64MB RAM, 600MB HD** ■ Doporučeno **PII 300, 700MB HD space** ■ Grafický akcelerátor **Direct 3D** ■ Multi-Player **síť** ■ Web **www.supremesnowboarding.com** ■ Datum vydání **27. listopad**

ZA POZORNOST TAKÉ STOJÍ...

X Games Pro Boarder
Dobře vypadající (ale nudná) hra s opravdovými snowboardisty.

Trickstyle
Futuristické závody na vznášedlech.

PC GAMER

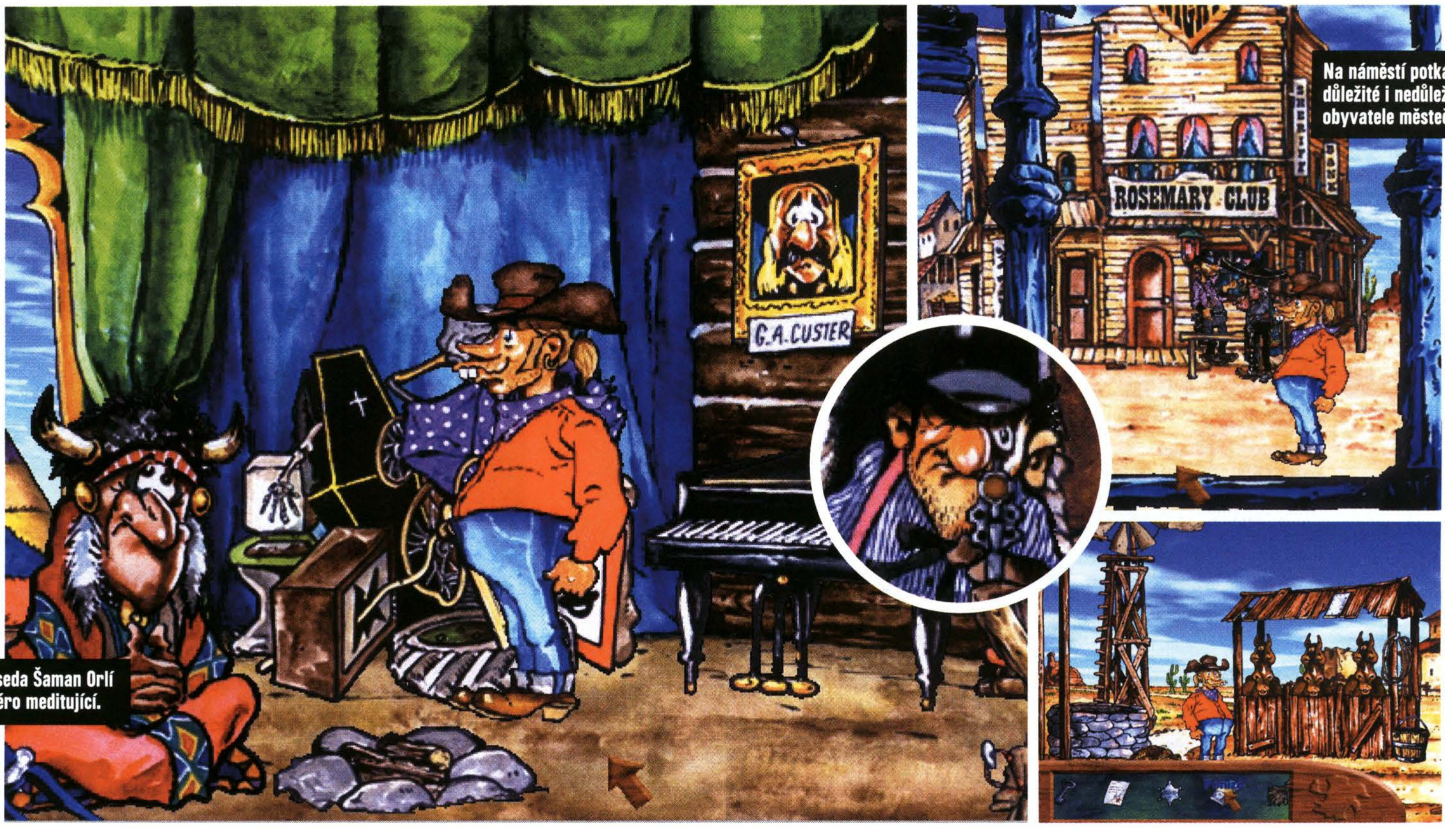
Skvělý závod a nejlepší počítačová hra na prkně vůbec. Škoda že je až moc plošinovková...

81%

ŽÁNR: ADVENTURE

HORKÉ LÉTO 2

Majer se vrací na divoký Divoký západ po českém způsobu.



Na náměstí potkáte důležité i nedůležité obyvatele městečka.

Předseda Šaman Orlí Tě-Péro meditující.

HONZA Majer je spořádaný občan naší kapitalistické společnosti. Chodí pravidelně do hospody, má rád dobré jídlo, včas platí sociální i zdravotní pojištění a je pravdomluvný. Šaman indiánského kmene Hatanapalatů Orlí Tě-Péro má rád becherovku, je ironický a je v nesnázích. Jeho kmeni byl totiž desperádem Jednookým Dingem a jeho bandou zcizen Purpurový salamandr.

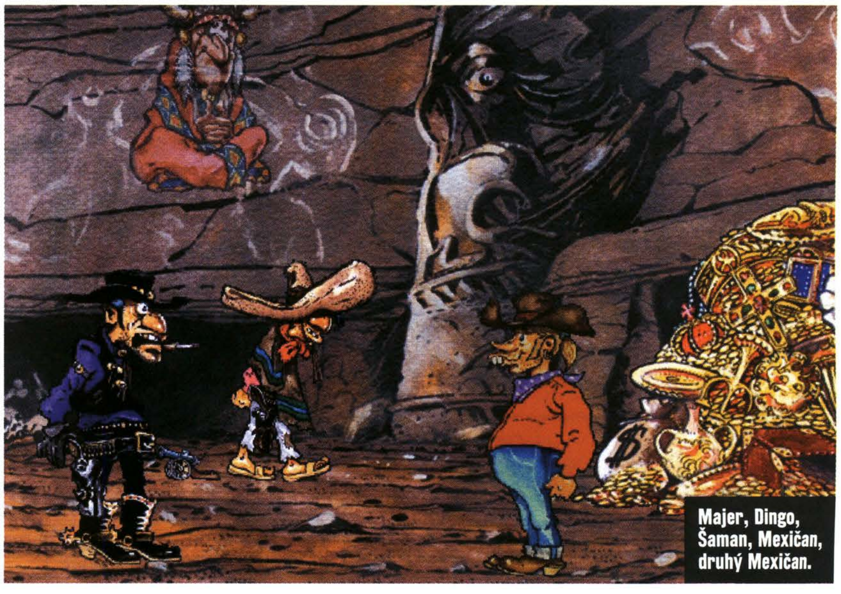
Osudy těchto dvou charakterů se protínají ve chvíli, kdy Šaman podle staré legendy přivolá hrdinu z budoucnosti, který najde Purpurového salamandra, a zachrání tak kmen Hatanapalatů před naprostou záhubou a dekadencí. Jenže. Jenže Šaman zas tak dobře do budoucnosti nevidí (Kdo ano, že?), mine oslavovaného hrdinu a časoprostorovou bránou k sobě teleportne Honzu Majera. Ovšem Honza Majer, potomek praotce Čecha, se jen tak něčeho nezalekne, a protože je charakter a nechce se nechat Orlím Tě-Pérem proměnit v krysu, nabídne mu pomoc.

Budiž řečeno hned na začátku, že v případě *HL2* jsem již po běžném prozkoumání tušil, že jde o titul výjimečný a nádherný zároveň. První, co vás tu praští do očí, je grafika 2D ručně kreslená – opravdu velmi roztomilá a detailní. Třeba takový tábor Hatanapalatů nebo i poměrně velké postavy jsou vskutku ztvárněny s kreativní noblesou. Samozřejmě i dál ve hře projdete lokacemi vykreslenými do posledního detailu. A zvláště některé detaily jsou vskutku velmi krásné (VirginieJ). Ruku v ruce s grafikou kráčí scénář. Jak už jsem o pár řádek výš uvedl, hra mě „chytla" téměř okamžitě a musím zdůraznit, že některé repliky v dialozích mě skutečně velmi rozesmály a pobavily. Třeba rozhovory s LUXusně veršujícím prokletým básníkem indiánem Pařezem byly nadmíru inspirující:

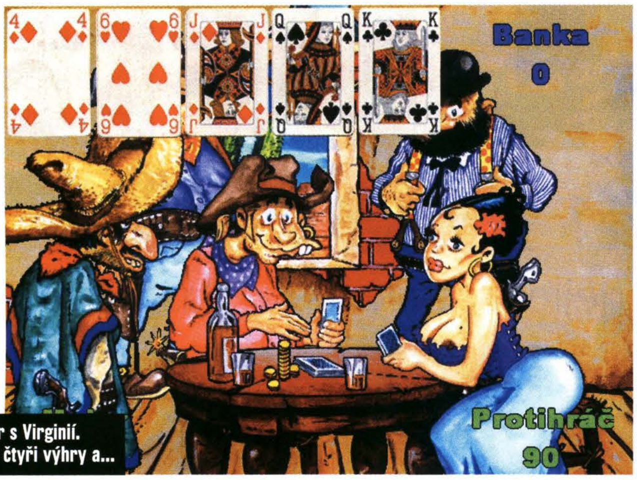
Rozhodně DOPORUČUJI hrát *HL2* s vypnutými titulky, neboť některé repliky mluvené výborným Zdeňkem Izerem nejsou intonačně shodné s psaným textem. Bez titulků je dabing Zdeňka Izera bezchybný. A když už jsem připomněl dialogy doprovázející grafiku, nesmím také

POŘÁDNĚ!

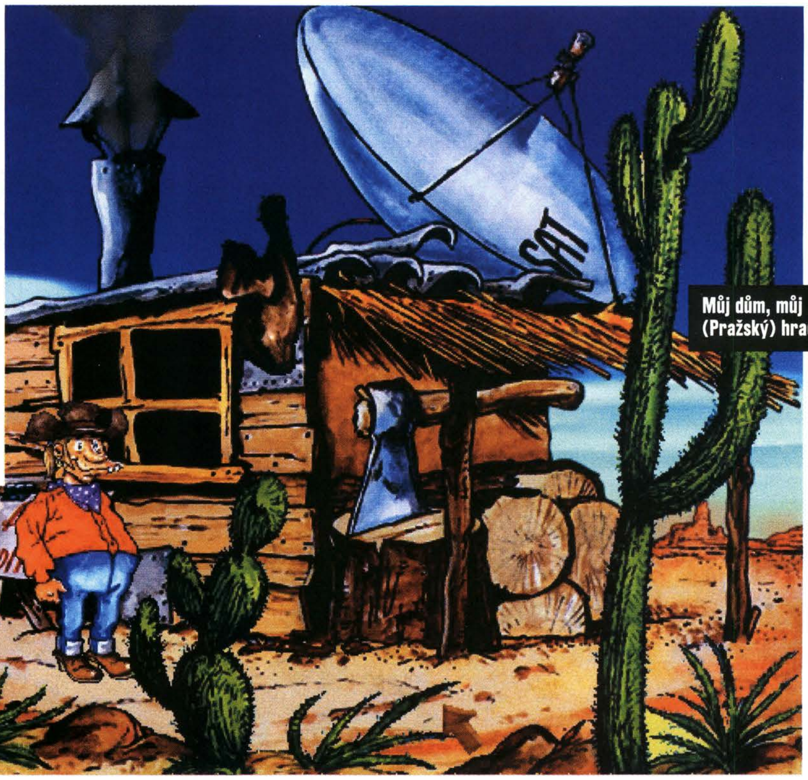
Dovolím si malou radu začátečníkům. Všechny obrazovky pořádně „scanujte" myší. Věřte, že přehlédnutí obyčejné mrkve vás bude stát mnoho nervů a to zcela zbytečně. Ne všechny věci, které vám kurzor pojmenuje, jsou použitelné. Buďte trpěliví. Hrajete adventuru. Ještě jednou: P-O-Ř-Á-D-N-Ě!



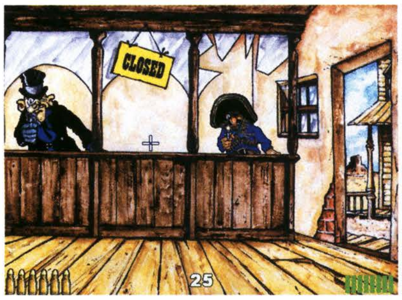
Majer, Dingo, Šaman, Mexičan, druhý Mexičan.



Poker s Virginií. Ještě čtyři výhry a...



Můj dům, můj (Pražský) hrad, že...



opomenout trefné melodie podbarvující celou hru. Takové honky-tonk piano při přestřelce... radost zabíjet! A jsme u toho! Krásná grafika, krásná Virginie a vtipné dialogy nejsou vše, co vás na hře uchvátí.

Co by to ale bylo za western z divokého Divokého západu bez pořádných přestřelek dvacet na jednoho?! V kaňonu, na ranči, v bance... V *HL2* se ke konci hry musíte nejenom proadventurovat, ale i prostřílet! Přestřelky jsou nervydrásající (těžší jedna než druhá), ale zvládnutelné a scenáristicky výborně zapadají do celkové atmosféry hry. Každých 25 zářezů na Majerově opasku neuvěřitelně potěší! Geniální osvěžení. Ă propos osvěžení. Až se dostanete z tábora Hatanapalatů do městečka, čekají vás závody (!) v pití panáků. Nebo na karetním turnaji partička pokeru s půvabnou Virginií, která vsadí cokoli, aby si mohla zahrát.

Hru jsem hrál dvakrát. A mohu ji všem vřele doporučit. I doomistům. Hrát ji mohou i děti od třinácti let. Rád bych ji také doporučil začátečníkům, neboť všechny úkoly a zápletky jsou vcelku logické a s trochou fantazie bez problémů řešitelné. Velmi mne potěšilo urychlení přesunu mezi jednotlivými lokacemi. Pouhým dvojitým kliknutím na tlačítko myši se např.: z levé strany monitoru přesunete do pravé, aniž Majer pomalu přechází zleva doprava. Pokud kliknete na jméno další lokace, pak se začne okamžitě nahrávat. Hodně to urychluje hraní a pro ty cholerričtější z nás je to určitě velké plus.

Hru můžeme vřele doporučit i doomistům.

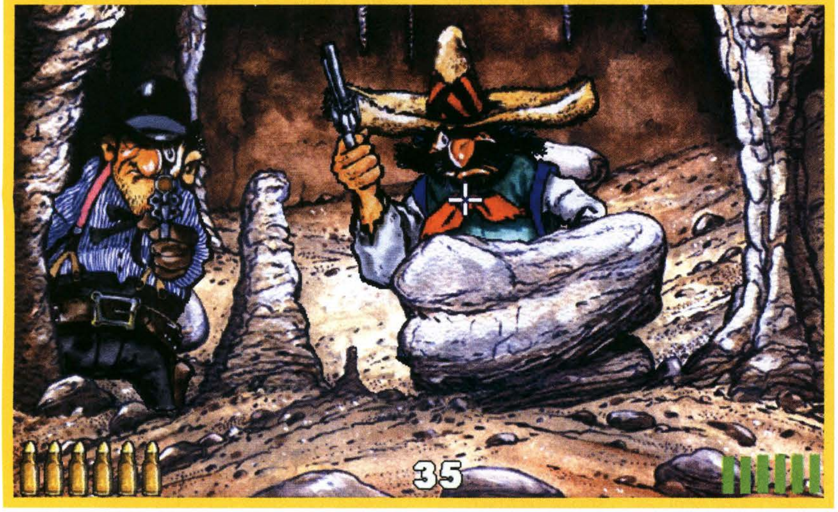
Abych ale jenom nechválil – *HL2* má v sobě i nějakou tu mušku. Například je trochu krátká. I když, přiznávám, může to být také věc názoru, s faktickou chybou to nemá nic společného...

Pokud sečtu všechny postřílené desperády s počtem dobrých skutků, které Majer vykonal, vynásobím to počtem výher v pokeru nad Virginií, podělím hodinami zábavy strávenými u *HL2* a přičtu jedničku za vtipnou češtinu, vyjde mi rovných 81 %. Howgh. Domluvil jsem!

HONZA MAJ... vlastně **KRAML**

KILL 'EM ALL

Přestřelky jsou docela tuhé. Nevzdávejte se. Snažte se mít kurzor vždy stejně daleko od každého desperada. Soustřeďte se! Pokud vám to nejde, odpočiňte si.



PC GAMER PROFIL

Horké léto 2 je:
- **Vhodné pro začátečníky.**
- **Zábavné.**
- **Pěkně nakreslené.**

Horké léto 2 není:
- **Příliš rozsáhlé.**
- **Krvavé.**
- **Procházka růžovým sadem.**

■ Vydavatel **Bohemia Interactive** ■ Vyvinul **JRC** ■ Cena **599 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P166, 16MB RAM, WIN 95/98** ■ Doporučeno **P266, 64MB RAM, WIN 95/98** ■ Grafický akcelerátor **Žádný** ■ Multi-Player **Ne** ■ Datum vydání **Právě vyšlo**

PC GAMER

Divoká westernová adventura, jako když střelí...

81 %

ZA POZORNOST TAKÉ STOJÍ...

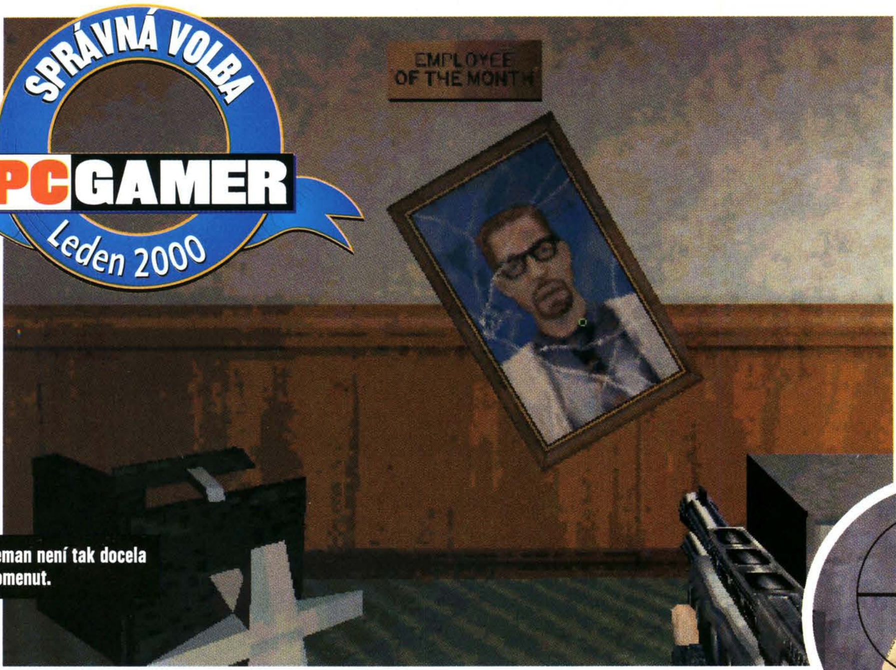
Dreamland
Nejdelší česká sci-fi adventura na 3CD

Horké léto
Honza Majer zachraňuje svoji rodinu před lidojedy.

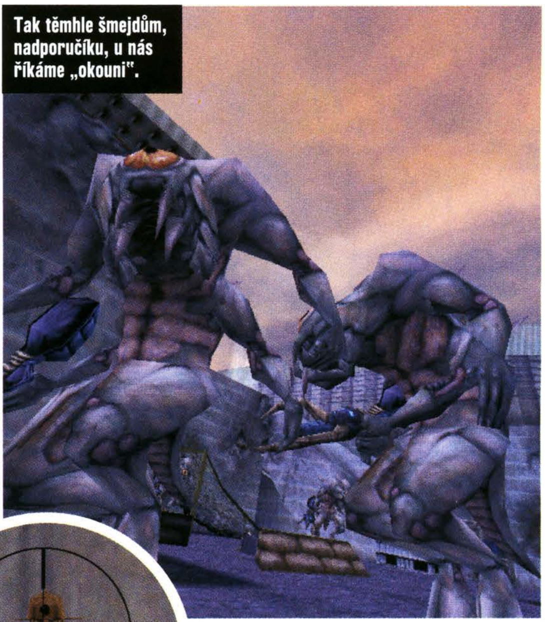
ŽÁNR: 3D STŘÍLEČKA

HALF-LIFE OPPOSING FORCE

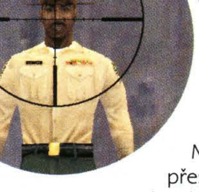
Odvrácená strana Half-Life? Datadisk k nejlepší střílečce z vlastního pohledu je na světě.



Freeman není tak docela zapomenut.



Tak těmhle šmejdům, nadporučíku, u nás říkáme „okouni".



RUKU V RUCE

Gearbox posílili i interaktivitu celého komplexu Black Mesa. Spolupracovat tak budete nejen s novým obtloustlým a žoviálním členem ochranky. V některých pasážích si budete muset pomoc zavolat rádiem, a především budete nuceni spolupracovat s členy své jednotky. S felčarem (který ošetří vás či vaše spolubojovníky po útoku vetřelců či po mučení tajnými jednotkami Black Ops) a sympatickým vousáčem, který autogenem prořízne každé zdánlivě nedobytné dveře.

HALF-LIFE je bezesporu legendou mezi střílečkami z vlastního pohledu. Více než padesát časopisů ho označilo za hru roku, velký úspěch měl i síťový *Team Fortress Classic* a okolo „základního kamene" tohoto typu her vznikla celá komunita tvořící desítky patchů a zabývající se otázkou: Co se vlastně stalo ve výzkumném ústavu Black Mesa a jak z toho teď ven?

Milovníci nervů napjatých k prasknutí tedy dlouho čekali na pokračování *Half-Life*, či alespoň datadisk rozšiřující dobrodružství sympatického vědce s kozí bradkou Morgana Freemana. Ten pro Sierru tentokrát vytvořila dosud neznámá firma Gearbox (dříve pracovala pro EA na zrušeném projektu *Prax Wax*). A hned na začátku je nutné říct, že doslova naplnila reklamní slogan vydavatele, který tvrdí: „Pokud jste hráli *Half-Life*, znáte jen polovinu příběhu."

Se členy své jednotky budete muset spolupracovat. A oni s vámi.

Koncepce Gearboxu stojí na změně úhlu, jakým jsou události v Black Mesa nahlíženy. Pohybujete se po stejné časové přímce, ale už nejste poděšený vědec, který se snaží napravit svou fatální úvodní chybu. Vaší rolí je tentokrát desátník Adrian Shephard, člen speciální jednotky vyslané do Black Mesa, aby si to vyřídila z vetřelci z dimenze Xen, které podle oficiální verze přivolal „ten střelenej vědec Freeman". Proti vám však nestojí jen „mutanti", ale také tajné komando Black Ops (viz Tajuplní Black Ops), snažící se vyřešit situaci po svém, což zahrnuje i mučení a zabíjení vašich spolubojovníků. Freeman je zapomenut, teď jde o váš vlastní život. A buďte si jisti, že bude v ohrožení každou vteřinu.

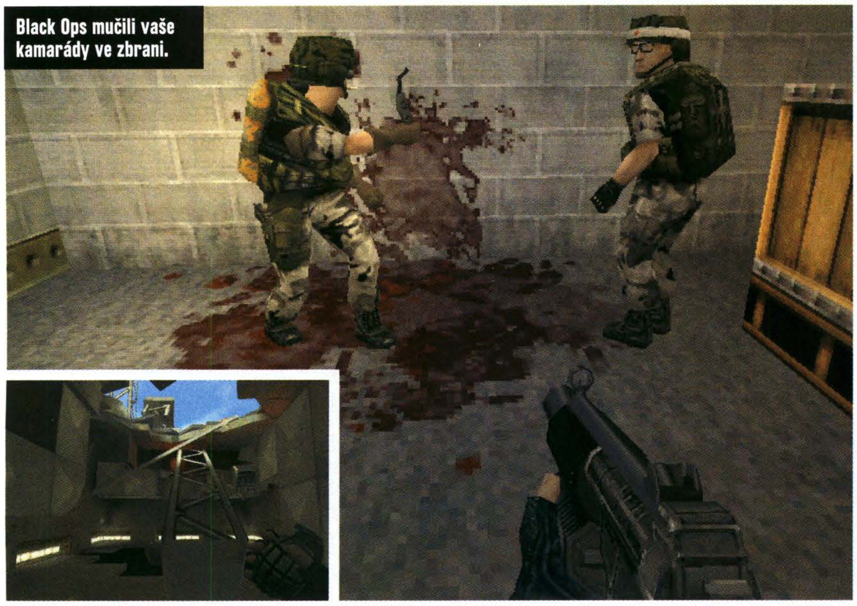
Pokud jste hráli Half-Life, znáte polovinu příběhu.

Aby to s vámi neměli soupeři hned od počátku tak lehké, můžete ještě před výsadkem v Black Mesa projít tréninkem (Boot Camp). Pokud teď ohrnujete nosy, věřte, že tato tréninková mise je skutečně zábavná (navíc docela důležitá), a to díky roli instruktora. Jeho smrtící dril je možná podobný důstojníkovi z Kubrickova filmu Full Metal Jacket, nám však připomíná přesně ten typ buzeranta, kvůli kterým každý rok stoupá počet lidí odmítajících odvod. Mimochodem až budete cvičit střelbu sniperkou, zaměřte ho a stiskněte spoušť. Stojí to za to…

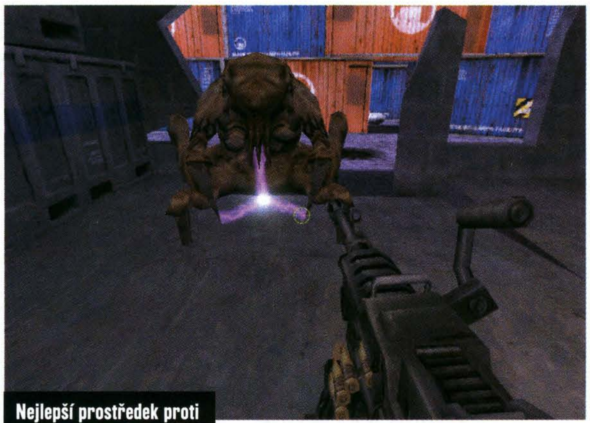
Jako voják máte mnoho nových zbraní (získáváte je v průběhu hry od mrtvých kolegů, členů Black Ops i vetřelců), mezi než patří armádní 357 Desert Eagle, spolehlivá M-249 SAW, elegantní sniperka a především zbraně vetřelců (viz Zbraně z dimenze Xen), mezi něž patří i paprskomet, kterým se kromě zničení nepříjemných „mutantů" můžete sami přenést do dimenze vetřelců.

Intro je klasicky „halflifeovsky" bezvýchodné. Sedíte se svými spolubojovníky v helikoptéře, a zatímco se těšíte na další pohodovou akci ve stylu *Grenada*, napadne vás ze vzduchu mimozemská letka vetřelců. Vrtulník je zničen a vy se objevujete uprostřed apokalypsy. Tohle nejsou levicoví studenti, ale skuteční zplozenci pekla. Vaši spolubojovníci jsou mrtví nebo ztracení v klaustrofobně působících ruinách Black Mesa. Jste sami a čeká vás dlouhá cesta.

Situace, které musíte ve vládním vědeckém ústavu řešit, jsou uzpůsobeny vojenskému uvažování. Čeká vás víc problémů s troskami řítícími se na vás po samovolných výbuších a to už vůbec



Black Ops mučili vaše kamarády ve zbrani.



Nejlepší prostředek proti „štěnicím" je M-249 SAW.

nemluvím o radioaktivní tekutině, neustále probíjející elektřině či nástrahách, které na vás připravili Black Ops. Jste ovšem trénovaný stroj na zabíjení, a tak k vašim schopnostem přibude například šplhání.

V prvních dvou třetinách má hra naprosto neuvěřitelný tah, postup je lineární a je to skutečně boj. Pokud se nenecháte strhnout atmosférou, zjistíte však, že vše je tu řešitelné logicky, navíc hra obsahuje několik upozornění, která váš mozek otupělý neustálým bojem poněkud nakopne (například Fire test nebo odpadkový koš s pokynem Push). Lepší je také interakce s okolím, nespolupracujete jen s vědci či tlustým členem ochranky – vybírá rozbité automaty s kolou a cukrovinkami –, ale především s členy své jednotky (viz Ruku v ruce). Jejich umělá inteligence však není největší, a proto je například úkol dostat je do výtahu zkouška vašich pevných nervů.

Gearbox se také obratně vyhnuli sekvencím z dimenze Xen, které byly nejkritizovanější částí starého *Half-Life*. Sice se v ní objevíte, abyste získali paprskomet, ale jen na chvíli, a přeskakování po meteoritech se nestane tolik nudnou záležitostí jako v *Half-Life*. Nicméně hra v poslední třetině stejně trochu ztrácí spád, znovu se tu objevuje neustálé vracení, abyste něco zapnuli, a tím uvedli do provozu něco jiného. Zdá se vám, že zbytečně hledám mouchy? Řečeno slovy Tonnyho z filmu Scarface: „Je to tak!"

Mezi hlavní pozitiva *Opposing Force* patří vedle nových zbraní, postav a interaktivity také noví vetřelci. Nechce se tomu věřit, ale jsou ještě víc „k sežrání" než ti předchozí. Kromě obvyklých zombíků, klíšťat, elektrických telat a „Třasořitků" tu přibývají například mimozemské rostliny či nebezpečné mamutí štěnice, držící se ve tmě a vystřelující fialové paprsky. Za každým rohem pak na vás čekají vysocí „okouni", od kterých, pokud je zabijete, můžete získat modrý pařát, celkem neškodné pištící „letušky" či kozlíci, vystřelující tvrdé zrohovatělé bodce přímo ze svého těla. Každý nový vetřelec je však o poznání rychlejší, inteligentnější a nebezpečnější. Jen skutečně velké obludy překonáte o něco jednodušším způsobem než ve staré *Half-Life*. Koneckonců jako voják nemůžete mít respekt před někým, kdo evidentně neuznává americkou federální vládu.

Ve výzkumném ústavu Black Mesa je opět co řešit.

Gearbox se při práci na *Opposing Force* soustředili na vytěžení maxima z potenciálu Black Mesa. Čeká na vás 40 nových úrovní v šesti epizodách a 20 nových postav, z toho devět vetřelců. Vylepšily se zvuky, místo baterky máte vojenské „noční vidění" a hlavně je tu devět nových zbraní. Spolu s *Opposing Force* o ně Gearbox obohatili i mapy starého *Half--Life* a vylepšení se dočkalo i *Team Fortress Classic*. Lze tedy konstatovat, že se zhostili svého úkolu víc než dobře a vytvořili inteligentní, nervy drásající hru, která v ničem nezaostává za svým velkým starším bratrem. A že je to jenom datadisk? Alespoň ulehčí čekání na opravdové pokračování *Half-Life*. Ve výzkumném ústavu Black Mesa je opět co řešit. A věřte, že věda je opravdu zábava.

L. P. FISH

TAJUPLNÍ BLACK OPS

Jsou neuvěřitelně rychlí, tišší než indián na válečné stezce, obdivuhodně přesní a sehraní. Pokud si vzpomínáte na to, jak vám v *Half-Life* coby Morganu Freemanovi nepříjemně šlapala na paty speciální jednotka, v *Opposing Force* zjišťujete, že ani tito chlapíci to neměli jednoduché, a zpětně tak možná pochopíte jejich nervozitu. Black Ops je mučí a stíhají ještě dokonalejším způsobem než oni nebohého vědce.

Jít na ně s francouzákem nemá cenu.

Samopal už funguje lépe.

ZBRANĚ Z XENU

I když máte jako voják k dispozici mnoho nových zbraní včetně nože, sniperky či raketometu, nejúchvatnější jsou zbraně získané od vetřelců. Kromě modrého pařátu vysílajícího mrazivě modré paprsky je to ještě zelený, bombardující protivníka žlutým slizem, který po několika sekundách trhá živou hmotu, a dál hnědý, chlupatý měkkýš, který vystřeluje vlhkou liánu, umožňující vám lépe se pohybovat v ruinách výzkumného ústavu Black Mesa. Ale pozor, pokud máte jeden modrý pařát, chovejte se k dalším jako ke svému nepříteli, jsou hrozně žárliví, ti šmejdi z kosmu.

PCGAMER PROFIL

Opposing Force je:

- **Pokračování nejlepší 3D střílečky.**
- **Asi nejlepší datadisk, jaký byl kdy vydán.**
- **Inteligentní zábava pro zralé muže.**

Opposing Force není:

- **Procházka růžovým sadem.**
- **Simulace reálného života.**
- **Typická práce začátečníků.**

■ Vydavatel **Sierra On-Line** ■ Vyvinul **Gearbox** ■ Cena **799 Kč** ■ Minimální systémové požadavky **P133, 24MB RAM, 400MB HD** ■ Doporučeno **PII 333, 64MB RAM** ■ Grafický akcelerátor **3dfx, Direct 3D** ■ Multi-Player **Síť, Internet** ■ Web **www.sierra.com** ■ Datum vydání **Prosinec**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Half-Life
Half-Life: Freeman má problémy. Podle herních časopisů nejlepší hra roku 1998. Podle nás také.

Kingpin
Válka gangů. Nejnemorálnější hra, která byla vydána. Podle nás hra s jedinečnou atmosférou.

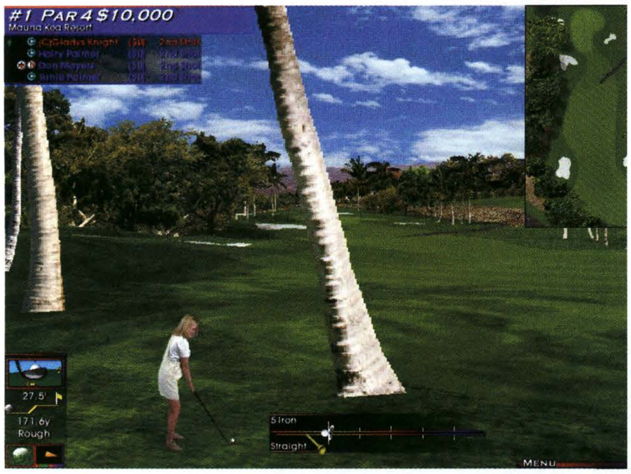
PCGAMER

Sice jenom datadisk, ale kvalitnější než jiné plné hry. Half-Life ubránil pozici nejlepší hry.

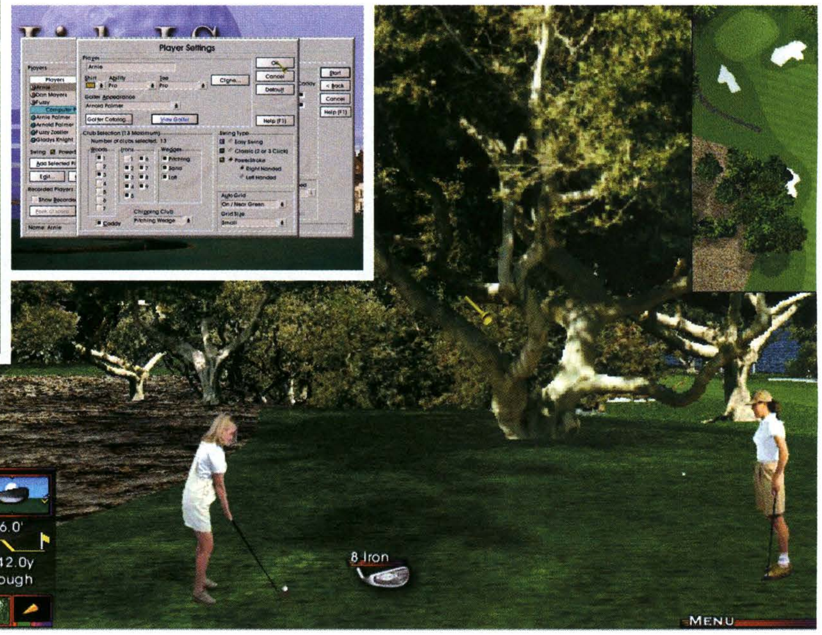
93%

ŽÁNR: SPORT

LINKS LS 2000


#1 PAR 4 $10,000
Mauna Kea Resort
(C)Gladys Knight
Harry Palmer
Dan Mayers
Arnie Palmer
27.5'
171.6y
Rough
Strong
Straight
MENU

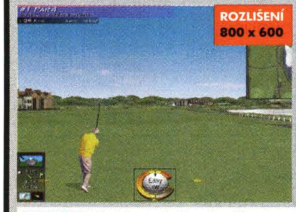
Všechno je k ničemu, pokud ten švih nezvládnete.


Player Settings
6.0'
142.0y
Rough
8 Iron
MENU

SYSTÉMOVÝ SKRBLÍK

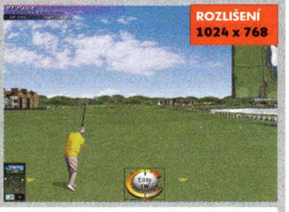
Jak *Links LS 2000* poběží na vašem PC.

■ Testovací systém **P200, 32MB RAM, Voodoo 3D karta (4MB)**


ROZLIŠENÍ 800 x 600

VERDIKT: Dost hrozný. Neovlivní to sice váš výkon, ale to poskakování vás přivede do blázince.

■ Testovací systém **PII 333, 128 MB RAM, Voodoo 2 (8MB)**


ROZLIŠENÍ 1024 x 768

VERDIKT: Naprosto skvělé. Velká RAM se s hrou vypořádá bez problémů, takže běží jako po másle.

GOLF. Sport králů, nebo jsou to závody koní? Na tom nezáleží, letošní verze *Links* si opět dobývá místo nejrealističtějšího golfu na světě. Naprosto. Tedy až na skutečnou hru. Šest kurzů, pytel plný různých režimů hry a možnost přizpůsobit si hráče vás dostane skoro až k jamce. Ale o co je lepší než loňské *Links LS 99*?

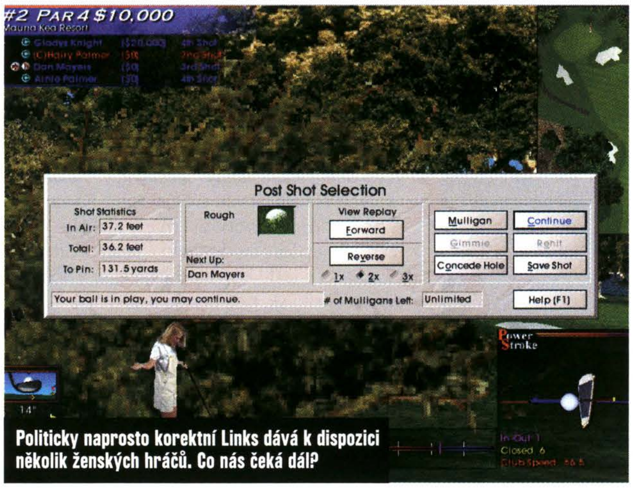
Jedním ze způsobů, jak otestovat reálnost golfové hry, je technika použitá k simulaci švihu. *Links* se nijak neliší od ostatních, jelikož využívá tří běžných způsobů. Easy, tedy nejnižší obtížnost, používá prostě kliknutí myší a míček odletí s naprostou přesností vstříc jamce. Základ golfu ale spočívá v tom, že můžete úder naprosto zvrtat. Tuhle možnost máte na úrovni Classic, což je úroveň, kdy švih simulujete dvěma nebo třemi kliknutími, což je uspokojující obtížnost a není to otravné. Šampioni si ale vyberou Powerstroke TM. Stejně jako loni vám Powerstroke dává možnost hrát v klubu. Nápřah ovládáte tažením myši zpět a sílu úderu pohybem myši vpřed. Může to vůbec fungovat? No ano, funguje to. Jako to fungovalo loni.

Na golfových hrách je únavné to, že využívají digitalizovaný pohyb skutečných hráčů. Vytáhnou Arnolda Palmera z důchodu a nechají ho mávat holí před modrým pozadím a záznam přenesou do překrásného prostředí. Hrůza. Zde máte spoustu možností, jak změnit podobu svého hráče (a jeho kalhoty). Ale video má své hranice a živě nasnímaný hráč působí dost nepřirozeně, pokud ho plácnete do skvěle vyrenderovaného prostředí.

Vylepšení, kterých nebylo třeba.

Otázkou, která se naskýtá u sportovních simulátorů, jež vycházejí v nových verzích každý rok, je, co nového mohou každý rok přinést. V čem se liší *Links 2000* od *Links 99*? Odpověď zní, přesto, že je to dobrá hra, vlastně v ničem. Tady nový mód, trocha on-line akce támhle… Po pravdě, dokud nebudete moci připojit skutečný míček ke svému počítači pomocí pružného kabelu a odpálit ho pomocí pořádného kusu dřeva, bude to pořád stejné: každoroční kosmetická vylepšení něčeho, co je ve skutečnosti nepotřebuje.

DAN MAYERS


#2 PAR 4 $10,000
Mauna Kea Resort
Gladys Knight
(C)Harry Palmer
Dan Mayers
Arnie Palmer
Post Shot Selection
Mulligan
Continue
Gimmie
Regift
Concede Hole
Save Shot
Help (F1)
Forward
Reverse
1x
2x
3x
Power Stroke
14'

Shot Statistics
In Air: 37.2 feet
Total: 36.2 feet
To Pin: 131.5 yards
Rough
Next Up: Dan Mayers
View Replay
Your ball is in play, you may continue.
# of Mulligans Left: Unlimited

Politicky naprosto korektní Links dává k dispozici několik ženských hráčů. Co nás čeká dál?

PCGAMER PROFIL

Links LS 2000 je:
- **Obdařen snadným ovládáním.**
- **Roztomilá věcička.**
- **Pořád ještě nejlepší golfová hra.**

Links LS 2000 není:
- **Výrazné vylepšení proti loňskému roku.**
- **Nepostradatelný, pokud máte *Links 99*.**
- **Pomůckou pro skutečný golf.**

■ Vydavatel **Microsoft** ■ Vyvinul **Access** ■ Cena **Na telefon** ■ Minimální systémové požadavky **P200, 32MB RAM, 80MB HD** ■ Doporučeno **PII 300, 64MB RAM** ■ Grafický akcelerátor **Direct 3D** ■ Multi-Player **Internet** ■ Web **www.microsoft.com/games** ■ Datum vydání **Právě vyšlo**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Links 99
Poprvé se objevil Powerstroke™, skvěle vypadá a je stále výborně hratelný.

Actua Golf 2
Druhý nejlepší v řadě golfových her. Nádherné 3D prostředí. Co dodat?

PCGAMER

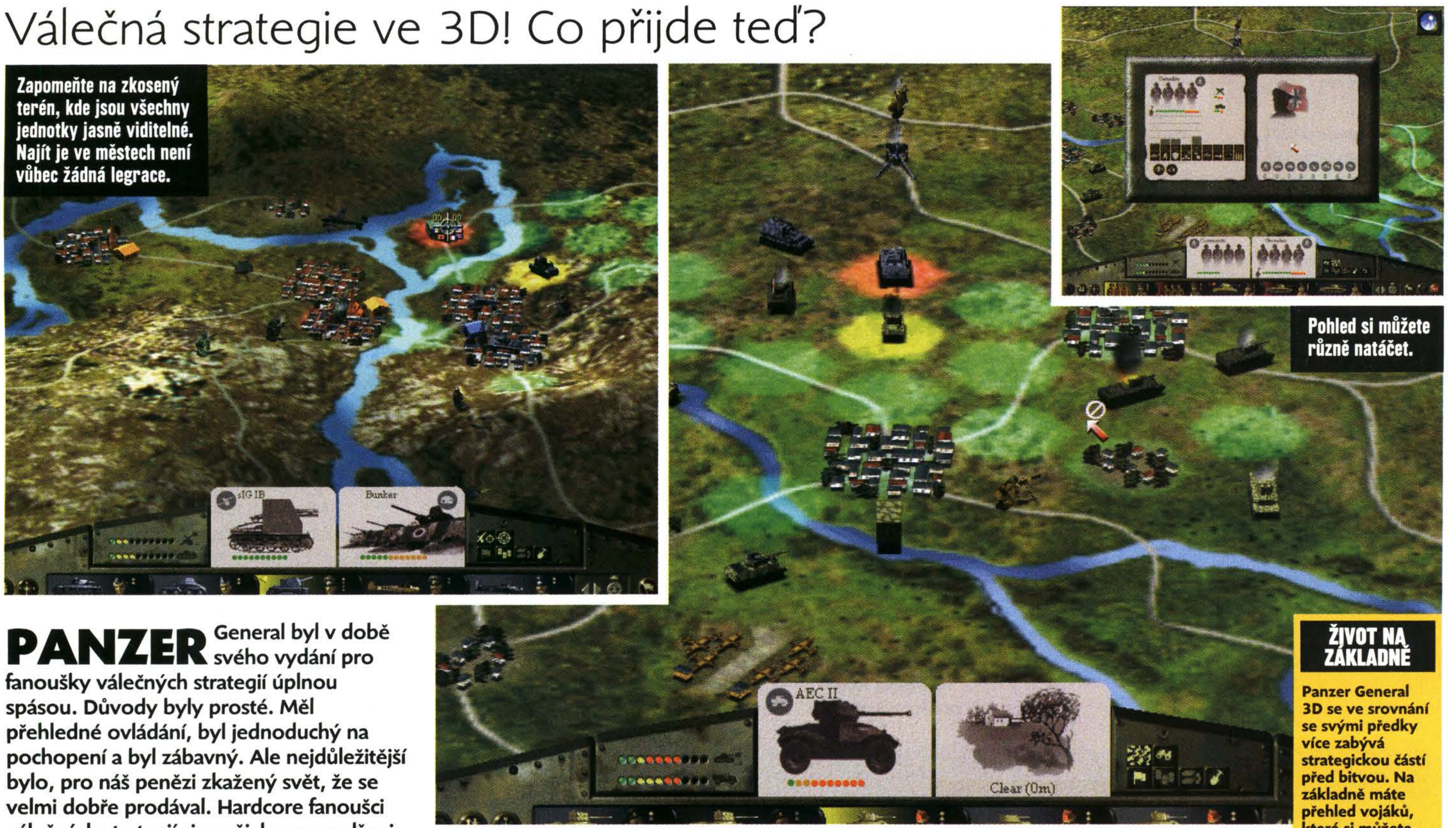
Skoro jako skutečná hra, ale taková byla i ta loňská. Snad pro závisláka...

82%

ŽÁNR: KOLOVÁ STRATEGIE

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

Válečná strategie ve 3D! Co přijde teď?

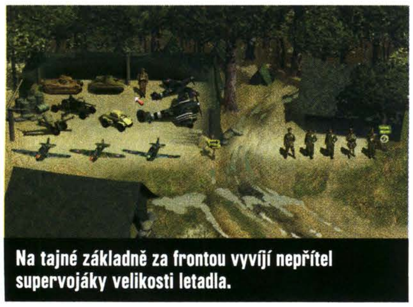


Zapomeňte na zkosený terén, kde jsou všechny jednotky jasně viditelné. Najít je ve městech není vůbec žádná legrace.

Pohled si můžete různě natáčet.

PANZER General byl v době svého vydání pro fanoušky válečných strategií úplnou spásou. Důvody byly prosté. Měl přehledné ovládání, byl jednoduchý na pochopení a byl zábavný. Ale nejdůležitější bylo, pro náš penězi zkažený svět, že se velmi dobře prodával. Hardcore fanoušci válečných strategií sice nějak moc nadšeni nebyli, Panzer General neměl takovou hloubku, na jakou byli zvyklí, zato byl přístupnější pro daleko širší masy hráčů.

V této své nejnovější verzi zaznamenal Panzer General 3D Assault další pokrok, a to při transformaci bitevního pole do 3D. Ano, stále to je kolová strategie. Ano, stále je vše rozděleno na hexy, ale na válečnou strategii to vypadá nádherně. Hra je opět zasazena do období druhé světové války, konkrétně jde o tažení zaměřená na boje na západní frontě a v severní Africe. Kromě osmi tažení dále nabízí výběr ze šedesáti samostatných scénářů, což spolu se síťovou podporou vydrží na docela dlouho.



Na tajné základně za frontou vyvíjí nepřítel supervojáky velikosti letadla.

Systém ovládání to opravdu hodně kazí.

Ačkoli je vizuální stránka u počítačových her bezpochyby důležitá, tak v případě válečných strategií je její význam hodně malý. Takže co jiného tedy Panzer General 3D nabízí? Systém hry je dobře známý, ale interface byl kompletně změněn, a to, bohužel, k horšímu. I když byla přidána větší hloubka, tak ovládání to hodně kazí, a zvláště pak fandy předchozího dílu to bude pěkně štvát. A ve výsledku je 3D zpracování spíše ke zlobě, protože najít v terénu (a zvláště pak ve městech) nějakou jednotku není vůbec jednoduché, nehledě na peklo při pokusech o přesouvání letadel, která se vznášejí nad bojištěm. Důležitý systém „prestižních bodů" byl nahrazen systémem soustředěným na velitele a akční body, takže jednotka může být schopna více tahů během kola. To sice mění dynamiku hry, ale až si na to zvyknete, tak nebudete mít žádné námitky. Ale pokud jste dobře obeznámeni s předchozími Panzer Generaly, tak si budete zvykat trochu déle. Znovu počítejte s doplňováním paliva a nábojů, ačkoli s tímto herním elementem jsme nikdy nebyli moc spokojeni, a ani teď nejsme.

Ale Panzer General 3D není špatnou hrou. Má propracovaný základ a je přiměřeně náročný. Celkově však nějak došlo k přesunu do země nikoho a nevím, komu to bude imponovat. Hra nemá dostatečný náboj, aby přesvědčila hardcore fandy žánru, kteří se budou zpěčovat hlavně 3D zpracování. A interface zase dost brání plynulosti a snadné ovladatelnosti hry, která si získala širší masy hráčů. Takže kdo zbývá? My ne.

JASON WESTON

ŽIVOT NA ZÁKLADNĚ

Panzer General 3D se ve srovnání se svými předky více zabývá strategickou částí před bitvou. Na základně máte přehled vojáků, které si můžete vybrat pro následující bitvu. Taky zde rozhodujete o povýšeních, kdy z úplně amatérských velitelů děláte veterány několika světových válek.

PCGAMER PROFIL

Panzer General je:
- **Jeden krok kupředu.**
- **Dva kroky zpátky.**
- **Hezký.**

Panzer General není:
- **Typickou 3D hrou.**
- **Tak zábavný jako první díl.**
- **Revolucí ve válečných strategiích.**

■ Vydavatel **SSI** ■ Vyvinul **In House** ■ Cena **Na telefon** ■ Minimální systémové požadavky **P233, 64MB RAM, 8MB 3D karta, 275MB HD** ■ Doporučeno **PII 300** ■ Grafický akcelerátor **Direct 3D, 3dfx** ■ Multi-Player **Internet, síť** ■ Web **www.panzergeneral3.com** ■ Datum vydání **Právě vyšlo**

ZA POZORNOST STOJÍ TAKÉ...

Panzer General
První díl je stále v kursu a zůstává tou nejpřístupnější válečnou strategií na trhu.

Western Front
Pokud hledáte trochu větší hloubku, pak je pro vás tento kousek od Talonsoftu jasnou volbou.

PCGAMER

Přechod do 3D není dostatečnou kompenzací za nepříliš povedené předělaný interface.

63%

DOPISY

Trápí vás něco? Milujete nás, nebo nás nenávidíte? Napište to. A pěkně naplno. Naši adresu už určitě znáte, ale pro jistotu: **PC GAMER, Naskové 3, 150 00 Praha 5**, nebo je k dispozici veřejný redakční e-mail: **redakce@pcgamer.cz**

VE ZKRATCE

Váš časák se mi moc líbí.

lada
lada@netbox.cz

Díky, Lado, jste první ženská, která nám napsala. A jestli jste Láďa, tak pardon a děkujeme také.

Mohli byste dávat na cédéčka občas plný hry. Jo a dávejte do časopisu plakáty. Dík.

Martin Pohl
martin_pohl@gym.rumburk.cz

Je nám líto, ale k tomu nedojde. Plné hry jsou k dostání někde jinde než v herních časopisech a to, že je některé české časopisy na CD dávají, odsouvá naši zemi směrem od Evropy někam k Mongolsku. A plakáty? Víte, je jedno takové heslo, které se nám velice líbí: Kill your idols!

VÁŽENÁ REDAKCE,

omlouvám se, že Vás okradu o Váš drahocenný čas, ale chtěl bych se na něco zeptat. Když jsem viděl Vaše první číslo v ČR a v české mutaci měl jsem ohromnou radost. Jelikož již nepatřím mezi -náctileté, ale všichni kolem „paří" – většinou akce, tak se také pokouším si zpestřit čas nějakou tou hrou.

Jelikož znám PC Gamer z ciziny, věřil jsem, že překoná tento časopis všechny doposud vydávané. Obsah vcelku velmi slušný (na první číslo), ovšem přiložené CD nebylo v české mutaci, (kde jsem?, přitom se tady ze zákona překládá kdejaké ***) a nevím proč bych se měl v době, kdy se chci bavit a relaxovat, trápit s překladama. Na druhou stranu jste si to trošíčku vylepšili návodem hry KINGPIN, (nedá se to podle něj 100% hrát), ale jak říkám, nejsem žádnej super hráč, tak mi to pomohlo dojít podle vašeho návodu na konec (vašeho návodu). Proto asi chápete, že i když jsem nebyl z jedničky odvázanej, koupil jsem i dvojku. (Kingpin za to stojí).**

Tak a teď buď mne prosím omluvte, že špatně vidím (v čísle 1 jsem četl – pokračovaní příště) a nebo jsem se zamlžil při čtení dvojky – žádné pokračování. To tedy znamená, že si mám Váš časopis kupovat do té doby než vyjde pokračování (ne - sehnal jsem ho u konkurence)? Slibovat něco v tisku a pak to nedodržet...

Pavel Rokos
prokos@srba.cz

To máte tak. Některé materiály a mezi nimi i návody přebíráme z britského originálu. Stejně tak upozornění na to, co si myslíme, že by mohlo upoutat čtenáře. Již několikrát se ale stalo, že britští redaktoři jednoduše některé avizované materiály vypustili – Kingpin nebyl výjimkou. Uznejte sám – co máme dělat? Bombardovat Londýn? Opravdu nejde o žádný úskočný tah, jak si připoutat čtenáře.

VÁŽENÝ PANE ŠÉFREDAKTORE!

Dovolte abych Vám poblahopřál k Vašemu časopisu. Nasazuje laťku herních časopisů dost vysoko. Myslím, že se může ostatním časopisům z této branže rychle vyrovnat, ač mají ostatní na českém trhu slušný náskok. Ale dost bylo chvály. Jsem hluboce přesvědčen o tom, že děláte velkou chybu, že není v prodeji časopis ve dvojí verzi, a to druhá jako samostatný prodejní časopis bez CD příloh v cenách cca 40–50 Kč.

Nic proti CD nemám sám jsem byl před časem předplatitelem Klanu, druhé CD s ostatním je též OK. Problém je jinde. Na našem trhu nyní působí čtyři herní časopisy s CD přílohami. Já sám jsem odběratelem dvou z nich a třetí pravidelně kupuji bez CD, protože je opravdu zbytečné mít každý měsíc třikrát prakticky stejná dema. Nyní přibyl na trhu i Váš časopis. Zda je zde pro něj místo, ukáže čas. Já sám jsem si ze zvědavosti koupil první dvě čísla s jejichž obsahem jsem byl spokojen. Třetí a další bych byl ochoten koupit, ale bez CD, neboť většinu dem již vlastním z ostatních herních plátků. Myslím si, že v obdobné situaci je spousta dalších potenciálních zájemců o Váš časopis. Pokud se chcete opravdu na malém českém trhu prosadit a postupně odčerpat čtenáři konkurenci pouvažujte nad tímto řešením

S přáním úspěšného pokračování slibného začátku PC GAMERu

Beri007@iol.cz

Snad vás potěší, že náš šéfredaktor má stejný názor jako vy, nicméně ještě o něco výše nad sebou také vydavatele.

HA HA,

možná nejsme první, ale ten váš rekord ve hře Driver jsme docela překonali. Já to zvládnul za 49:26 a můj kamarád Roman za 50:14. Můžete nám také něco pěkného napsat. Díky a ciao, Fanda a Roman z Prahy.

František Fridrich, bpj@volny.cz

Se závoděním na tom asi špatně nejste, proto se teď vrhněte na číslovky. Ten náš rekord byl totiž 42:06 a to je pořád lepší než ten váš. Ale držíme vám palce, chlapi. A jako cena útěchy na vás v redakci čeká jedna skvělá akční hra.

Odpovídal L. P. Fish, fish@pcgamer.cz

DOPIS MĚSÍCE

VÁŽENÍ,

„Už je to tady!" řekl jsem si, když se na pultech objevil PC Gamer. Prorokoval jsem adolescentním exhibicionistům ze Score, že jakmile se objeví časopis o počítačových hrách pro dospělé, tak jim pořádně ubude předplatitelů, a Váš časopis jako by mi dával za pravdu. Avšak první číslo mě zklamalo (málo recenzí, rozpačitý rozjezd, 2 zbytečná cédéčka – amatérský Kelt –, toporný překlad, spousta chyb). Pak jsem po řadě zkusil všechny herní časopisy na našem trhu a došel k závěru, že mezi slepými jednooký králem... Od příštího roku si kupuji PC Gamer, snad nebudu litovat. Chápu, že každý rozjezd je těžký, tak Vám držím palce. Co bych si přál, aby se vylepšilo: žádná cédéčka! Nechci platit stovku navíc za nějaký pel-mel a ten příšerný Kelt! Žádné plakáty a podobné pitomosti, které nadchnou jen „pařany" školou povinné. Co nejvíce recenzí, respektujících tento slovesný žánr a nepojednávajících o tom, jak recenzent u obrazovky ipsoval (?). Kvalitnější překlady a respekt k češtině – z většiny překladů zatím kouká angličtina, jak sláma z bot (stavba věty, trpné vazby, osobní zájmena, anglismy) – palební loď místo paličská, nebo klapky místo výstižnějšího plynu jsou jen dva příklady za mnohé z 3. čísla (a co se týče češtiny, ten hrozný „ostřelovač" místo odstřelovače!). Ale nebudu se Vám rýpat v úrovni jazyka, od Score jsem dostal přes tlamu mockrát a nechci si naběhnout i u Vás.

Takže: na hodně úspěchů, profesionálnější překlady a práci korektora, časopis bez cédéček a na vítězství našich zbraní (nad konkurencí) Vám v předvečer roku 2000 připíjí

Leonid Křížek

P. S. Recenze Vám zatím psát nebudu, chystám na Internetu časopis, kde Vám hodlám natrhnout triko recenzemi „kriegsšpílů". Ale to jistě přežijete.

Jenom rejpejte, my vám za to přes tlamu nedáme. Po pravdě řečeno, Vy jste ten typ čtenáře, o kterého nám jde, a většinu negativ našeho časopisu, která jste vyjmenoval, cítíme i my jako problémy, které se snažíme řešit. Co tohle číslo, je to lepší? Jen jedna věc, za CD vložená do PC GAMERU (jedno z nich se jmenuje KLAN, nikoli KELT) neplatíte stovku. CD do časopisu vkládáme právě proto, že výrobní náklady samotné tištěné verze jsou dost vysoké, a tak se snažíme čtenářům dát cosi navíc, aby je vysoká cena neodradila. V budoucnu (počínaje tímto číslem) však můžete očekávat mnohem aktuálnější dema a KLAN si zkuste také přečíst. Myslíme, že obsahuje mnoho informací, ke kterým se jinak nedostanete.

P. S.: Nerejpejte nám ale do našich ostřelovačů. Voják, který na někoho střílí, je ostřelovač, protože může minout, a ne vždy odstřelí. Odstřel zvěře – prosím, ale odstřel nepřátel ne! Konzultováno s korektorkami a se Slovníkem spisovné češtiny, Academia, 1998. (poznámka Tomáš F. Mayer, tmayer@pcgamer.cz)

P. S. 2: Nebojte se s námi spolupracovat... (poznámka Ivan Šiler, siler@pcgamer.cz)

NECENZUROVÁNO

Další **specialita** tohoto měsíce. Většina lidí s našimi recenzemi souhlasí, někteří mají výhrady. Dobrá! Takže zde je náš **žlučovitý** speciál.

FINAL FANTASY VII

- Eidos
- PCG **93 %**

Final Fantasy VII je jednou z nejprodávanějších her. Nicméně vám poskytuje jen o něco málo víc než film. Hráč řídí pohyb Clouda, ale nemá vliv na předem daný příběh.

Většinu času trávíte prokousáváním se nudnými dialogy a sledováním animací. Hraní FFVII vám umožní zřídka svést nějakou tu bitvičku. Ty spočívají v tom, že hráč stiskne tlačítko „Attack" a pak již jen sleduje přehnaná zaklínadla a útoky, které jsou po krátké době neuvěřitelně nudné. Pobíjení „bossů" spočívá v neustálém boji, protože jinak je nepřemůžete. Nicméně k tomu není třeba žádné dovednosti, jen trocha štěstí.

Stejně jako film i tahle hra má danou linii příběhu, patetickou grafiku, nudné postavy, zvuk a režii. Hra sama spočívá vlastně v mačkání tlačítka „Attack" a ve víře v co nejlepší výsledek. FFVII je strašná a nejpřeceňovanější hra v historii.

Mathew Kumar, Irvine

NECENZUROVÁNO **32 %**

20 % za film, 12 % za „hru". 32 %

KINGPIN

- Virgin
- PCG **90 %**

„Na co, k***a, čumíš, parchante!!!" Ach, jak milá slova! Ne proto, že klení je legrační nebo dobře zní, ale proto, že to jsou slova, která mě probudí ze snění, do něhož jsem upadl při čekání, až se *Kingpin* nalouduje.

Jelikož slovo „k***a" ve hře slyšíte asi každé 0,2 sekundy, brzy vás začne otravovat, jako ostatně všechno v *Kingpinovi*. Dlouhé loadování, pokleslé vyjadřování a opakující se prostředí. Krvavé silnice jsou stále stejné a hra sama je núúúúúda. Narazíte na velké bosse, ale všimnete si jich, až když jsou mrtví. Navíc zbraně, se kterými odpravujete své nepřátele, jste už viděli jinde.

Ale nebojte! Odehrát celou hru vám bude trvat asi čtyři hodiny na nejlehčí úrovni, což si stejně všichni vyberete. Jediná dobrá věc, kterou hra skýtá je... ehmm... vlastně nic. Zkrátka to všechno už tady bylo. Mimo klení, které stejně není moc zábavné. Tedy pokud vám není deset let a nejmenujete se Červenáček.

Jan Mihelko, e-mail

NECENZUROVÁNO **34 %**

Zakupte *Half-Life* a dejte se na masové vraždění.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

- GT Interactive
- PCG **82 %**

Jelikož předchůdce *Kingdoms* byl asi tím nejlepším ve své době, nemohl jsem se dočkat, až se rozloučím se svými těžce vydřenými penězi. Upadl jsem do židle, zasunul disk, stiskl „Enter"... a čekal... a čekal.

To je v podstatě to jediné, co v téhle hře budete dělat. Mám sice rychlý počítač, ale byl bych na tom stejně s 386. Tahle hra je totiž tak mizerně napsaná, že pohyb ve hře je nad očekávání trhaný. No, na nahrání jednoho levelu určitě nebudete čekat déle než pět minut, opravdu. Hra sama celkem jde, ale nemá už ten „švih", který z *Total Anihilation* udělal ve své době klasiku.

Říkejte si o mně, že jsem podivín, ale je něco uspokojivého na způsobu, jakým se nějaký šprček rozletí na tisíce kousků. O tenhle požitek ale přijdete, když se kostlivec sesype na hromádku nahnědlého humusu.

Jim Pearson, e-mail

NECENZUROVÁNO **60 %**

Hra bylo dobrý, ARGH! Moc dobrý!

TOCA 2: TOURING CARS

- Codemasters
- PCG **92 %**

Pravděpodobně se mi nepodaří dosáhnout nejvyšší příčky žebříčku popularity, ale píši to, co si moji přátelé a já myslíme. Všichni si myslíme, že *TOCA 2* je stále na úrovni her *NASCAR*, které se teď objevují – jinými slovy, je to naprostý odpad.

Jistě, jistě – můžete si vybrat ze všech těch skutečných vozů, skutečných tratí a skutečných jezdců. Tohle všechno však pouze vysvětluje vysoké náklady na získání licencí. Když jsem tuhle hru hrál u kamaráda doma, tak mě napadlo, jaký problém asi je projet tyhle skutečné tratě. Mému kamarádovi se podařilo překročit rekordy na všech tratích hned na první pokus, i když příliš silné brzdění ho stahovalo do smyku. Samozřejmě je k dispozici síťová hra a soutěž jeden proti jednomu. To jsou ale standardní doplňky, stejně jako bonusové tratě. K dovršení všeho, když sledujete vůz zezadu, objeví se vpravo zpětné zrcátko a stále vidíte celou trať.

Richard Walker, e-mail

NECENZUROVÁNO **47 %**

Velmi průměrné. Radši si opatřím *Rollcage*.

Sice si myslíme, že to jsou blázni, ale my všichni zde fandíme slovním projevům sociopatů. Jen z tohoto důvodu u nás L. P. Fish pořád ještě pracuje. Ale vy nesouhlasíte? Nebo jste si koupili hru, která je nevýslovně skvělá, nebo naopak naprosto úděsná? Cítíte nutkání nechat rozběhnout pero po papíře (nebo raději prsty po klávesnici)? No tak neztrácejte čas, přátelé. Dejte se do psaní a my otiskneme to nejlepší.

Své recenze posílejte na adresu: **Necenzurováno, PC GAMER, Naskové 3, 150 00 Praha 5,** nebo je emailujte na adresu: **redakce@pcgamer.cz**

Text své recenze přiložte vytištěný. Když budete posílat recenzi na e-mail, připojte čistě textový (.txt) soubor nebo Word 6.0 a níže. Naše parní počítače si s vašimi dokumenty Word 13.0 prostě neporadí.

GAMER SNAP

Tak a je to tady. Chvíle plné strachu, vzrušení či radosti. Gamer Snap je prostě svébytná galerie obrázků z her.

JAK TO FUNGUJE

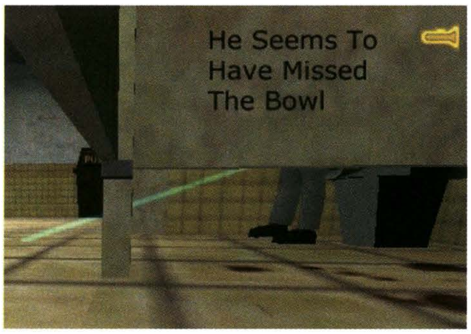
Jednoduše řečeno je to galerie herních momentů. Narazíte-li na něco zábavného, vtipného nebo jen pěkného, rádi bychom, abyste udělali screenshot a poslali nám jej. Trochu je protřídíme, pár jich uveřejníme v časopise a několik jich umístíme na CD GAMER. A aby to nebyla jen velkorysá forma s prázdným obsahem neboli jen tak o ničem, získá záběr měsíce cenu. Jednoduchý, ale účinný vzorec, ne? Jestliže nám je budete e-mailovat, převeďte jej, prosím, do formátu JPG. A buďte, prosím, struční!

PERSONAL JESUS

Nevypadá to zvláštně? Jen další záběr Gordona Freemana z Half-Lifu ve vodě. Podívejte se ovšem pozorně znovu a uvidíte, čeho si všiml James Bonner. Zadívejte se na zeď. A pokloňte se před turínskou texturou s jasně zobrazenou tváří proroka. Kieronův monitor se již stal poutním místem několika sekt.

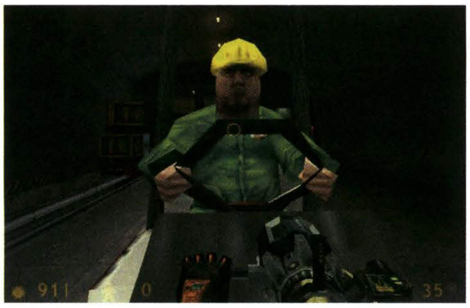
ZAJDĚTE K LÉKAŘI

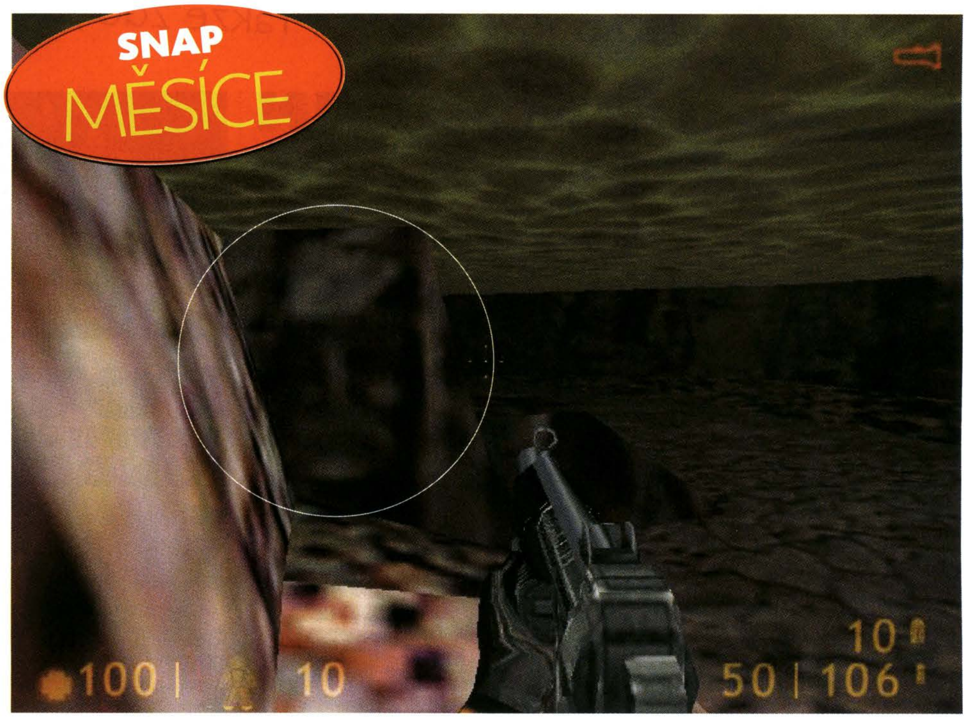
Věřte nám. Fluorescentně modrá moč znamená, že je nejvyšší čas navštívit lékaře. Díky Nialu Hendersonovi za diagnózu.



PIERCINGOVÝ SEKÁČ

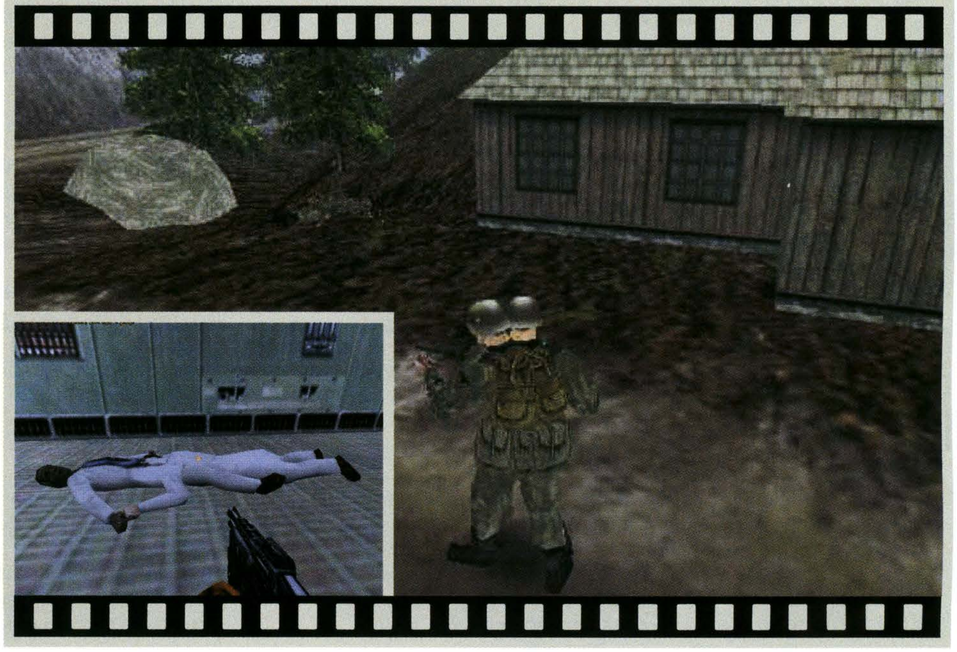
Luke Harrison si myslí, že tento pán z Half-Life vypadá jako Matthew Pierce. Souhlasíme.





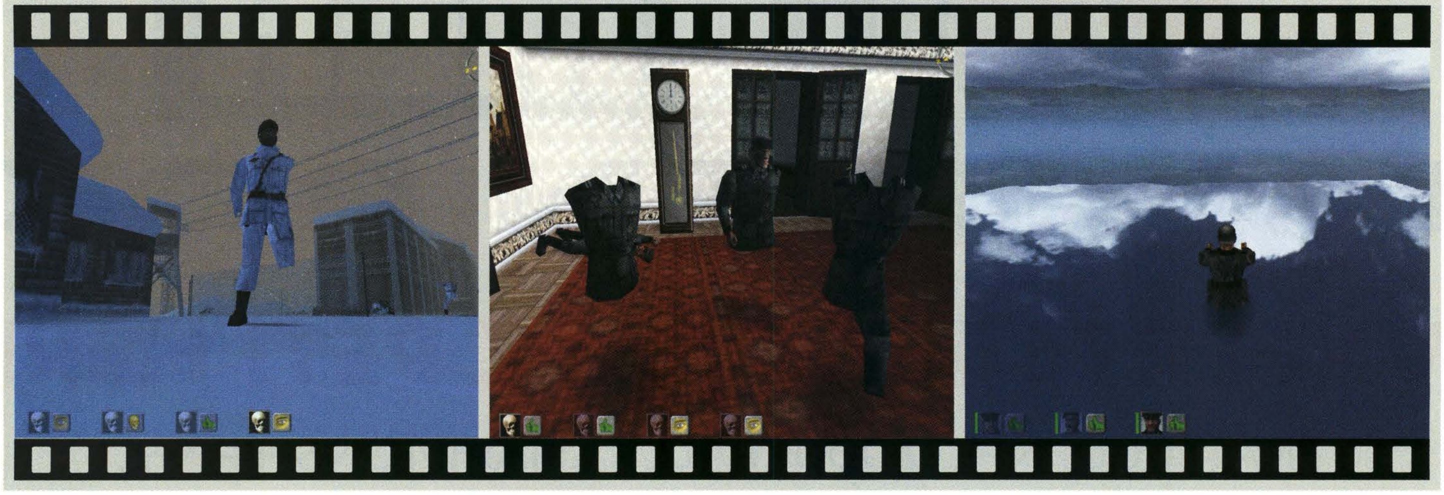
DVOJČÁTKA

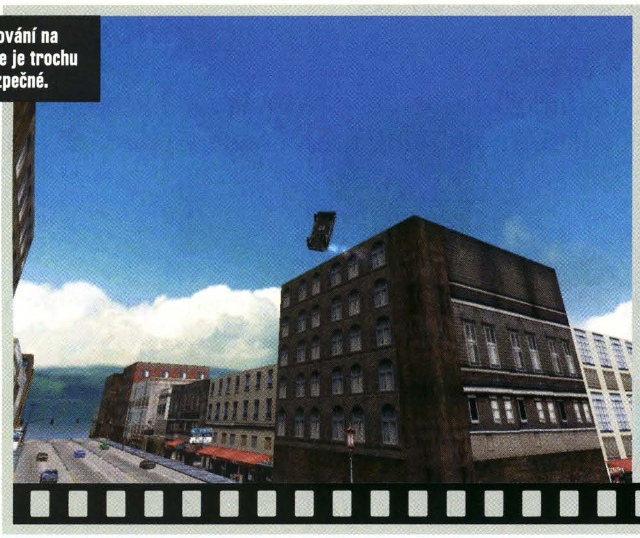
Populární situace ve světě PC her je, když narazíte na geneticky spojená dvojčata. Setkání s kuriózními dvojčaty v *Half-Life* však prý příliš příjemné nebylo, alespoň dokud ještě žila. Andrew Batty zase zajistil tato podivná individua patrolující v *Hidden and Dangerous*.



PŘES SPÁLENIŠTĚ...

V království vojenských simulátorů je těžký život. Kevin Evans zjistil, že pomocí kódu ressurect mohou být comandos přinuceni bránit královnu a vlast déle, než jim lidský život dovolí. Ezekiel Portrello zjistil, že pro veterány ve vojenských simulátorech existuje i speciální (deváté?) nebe.

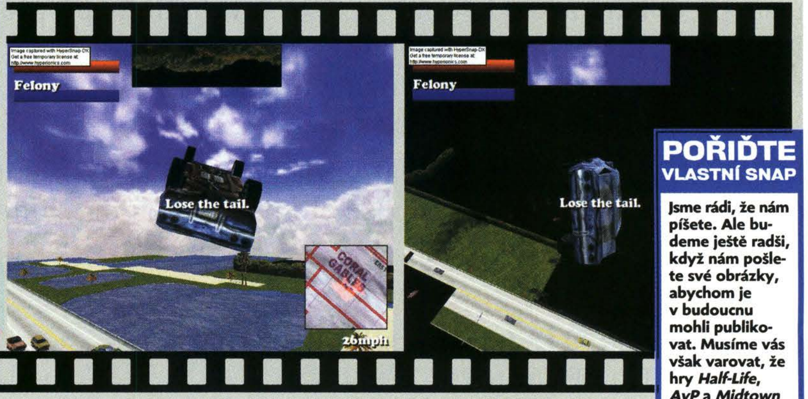




Parkování na střeše je trochu nebezpečné.

CO JE MOC, TO JE MOC

Phil Watson a Neil Stratton jsou první čtenáři, kteří nám ukazují, čím vším musí řidič projít, aby se zbavil všudypřítomných policistů. Ti asi koukali.

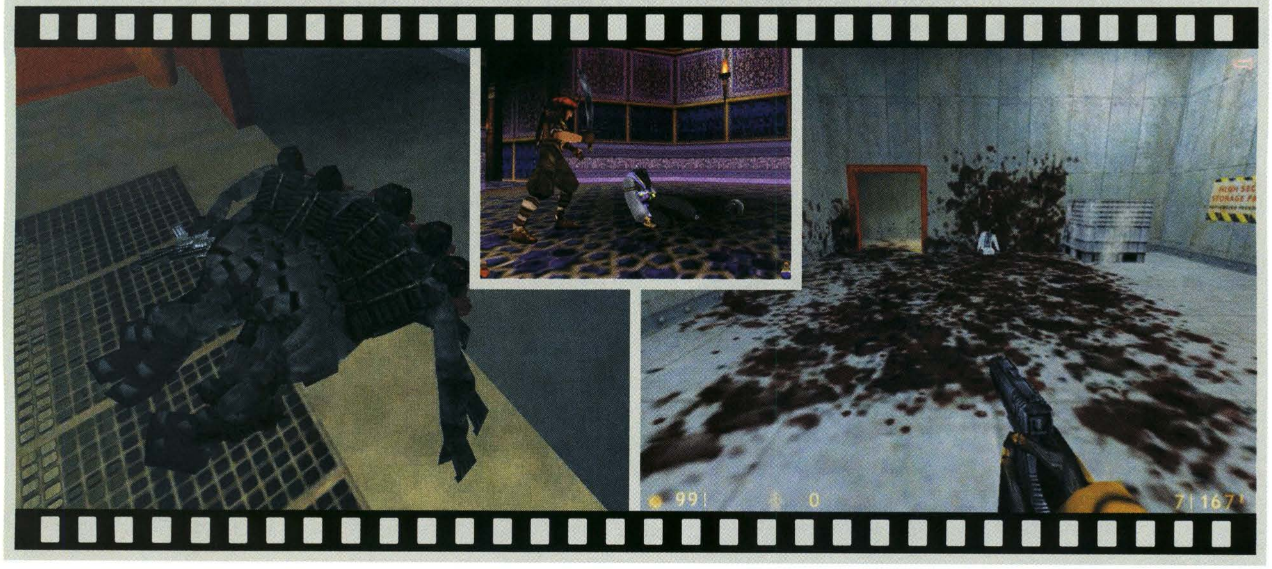


POŘIĎTE VLASTNÍ SNAP

Jsme rádi, že nám píšete. Ale budeme ještě radši, když nám pošlete své obrázky, abychom je v budoucnu mohli publikovat. Musíme vás však varovat, že hry *Half-Life*, *AvP* a *Midtown Madness* jsou už poněkud vyčerpané. Je čas začít sbírat i jiné obrázky. Způsobů, jak to provést, je několik. Můžete použít grabber, který je součástí hry, nebo můžete použít program Hypersnap, který se nachází na CD GAMER. Název souboru vytvořte prosím podle vašeho jména (např. D_HŮLKA.JPG). A neposílejte nám prosím BMP soubory. Jsou moc velké a trvá dlouho, než je pošlete e-mailem. Pomocí Paint Shop Pro je převeďte na JPG (také na CD). Pošlete své záběry na disketě na adresu PC GAMER, Naskové 3, 150 00 Praha 5 a označte heslem SNAP. Nebo na naši adresu redakce@pcgamer.cz

...PŘES KRVAVÉ ŘEKY

Odolávali jsme pokušení zaplavit vás potoky krve. Ale troška nikdy neuškodí. První je Ben Smith, který nám předvádí, že v *Rainbow Six* mohou vojáci zahynout takticky. Jason Edwards podobným stylem provádí řez starou šavlí v *Prince of Persia 3D* a Arne Hends v *Half-Life* dokazuje, že manželka se k němu musí chovat uctivě.



PŘEDPLAŤTE SI

PC GAMER

NA JEDEN ROK

VYBERTE SI JEDNU Z PĚTI HER!

FIFA 2000, NHL 2000, RALLY CHAMPIONSHIP 99, HORKÉ LÉTO 2, ROGUE SPEAR

VYPLŇTE ČITELNĚ A HŮLKOVÝM PÍSMEM SLOŽENKU TYPU A-V.
Jako variabilní symbol uveďte své rodné číslo, jako specifický symbol uveďte číslo časopisu, od kterého si jej chcete předplatit, a kód hry, kterou jste si vybrali (např. pro číslo **5-únor 2000**, které vyjde v polovině ledna a hru **FIFA 2000,** vypište: **050008**).
Hru obdržíte s prvním objednaným číslem.
ON-LINE INFORMACE: www.pcgamer.cz

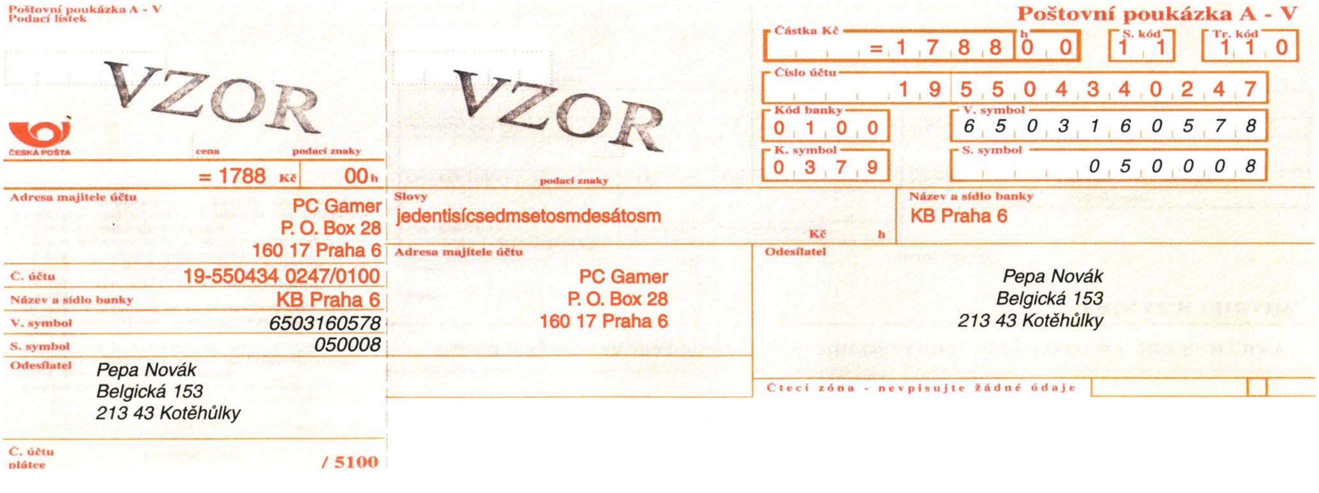
NEZAPOMEŇTE vyplnit a poslat LÍSTEK PŘEDPLATITELE (u platby převodem z bankovního nebo sporožirového účtu NUTNÉ, u platby poštovní poukázkou urychlíte odeslání)

ADRESA PŘEDPLATNÉHO:
PC GAMER, P.O. Box 28, 160 17 Praha 6
TELEFON: (02) 5718 9540
e-mail: predplatne@pcgamer.cz

ADRESA REDAKCE:
PC GAMER, Naskové 3, 150 00 Praha 5
TELEFON: (02) 5721 5472
e-mail: redakce@pcgamer.cz

ČÁSTKA ZA ROČNÍ PŘEDPLATNÉ JE **1788 KČ.**
Pokud chcete časopis dostávat doporučeně, je třeba doplatit 11x24 Kč = 264 Kč, tj. celkem 2052 Kč.
Účet: KB Praha 6, 19-5504340247

POZOR: PAN PEPA NOVÁK JE NAROZEN 16. 3. 1965 A PŘEDPLÁCÍ SI ČÍSLA 5–16 A HRU FIFA 2000.



Poštovní poukázka A - V
Podací lístek

VZOR

ČESKÁ POŠTA

cena: = 1788 Kč 00 h
podací znaky

Adresa majitele účtu:
PC Gamer
P. O. Box 28
160 17 Praha 6

Č. účtu: 19-550434 0247/0100
Název a sídlo banky: KB Praha 6
V. symbol: 6503160578
S. symbol: 050008
Odesílatel:
Pepa Novák
Belgická 153
213 43 Kotěhůlky

Č. účtu plátce: / 5100

VZOR

podací znaky

Slovy: jedentisícsedmsetosmdesátosm
Kč h

Adresa majitele účtu:
PC Gamer
P. O. Box 28
160 17 Praha 6

Poštovní poukázka A - V

Částka Kč: = 1 7 8 8
h: 0 0
S. kód: 1 1
Tr. kód: 1 1 0
Číslo účtu: 1 9 5 5 0 4 3 4 0 2 4 7
Kód banky: 0 1 0 0
V. symbol: 6 5 0 3 1 6 0 5 7 8
K. symbol: 0 3 7 9
S. symbol: 0 5 0 0 0 8

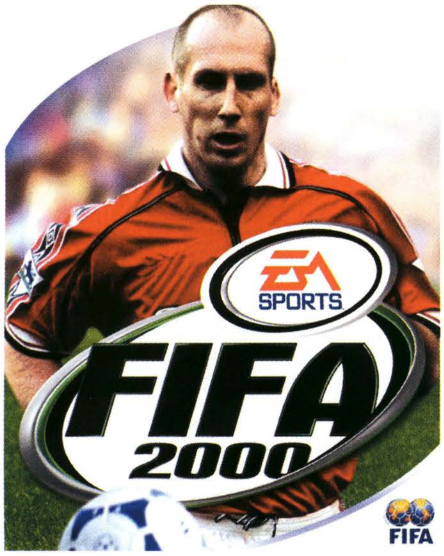
Název a sídlo banky: KB Praha 6

Odesílatel:
Pepa Novák
Belgická 153
213 43 Kotěhůlky

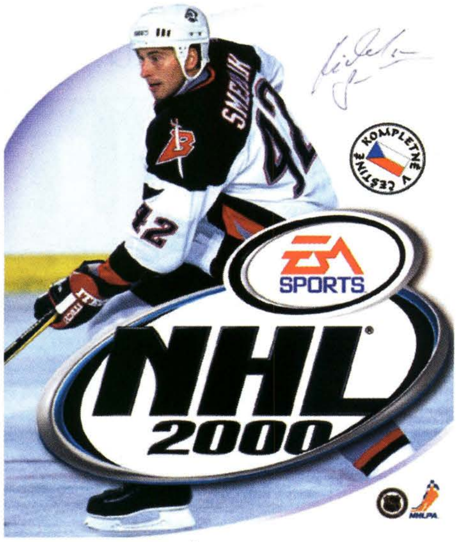
Čtecí zóna - nevpisujte žádné údaje

A DOSTANETE BOMBU!

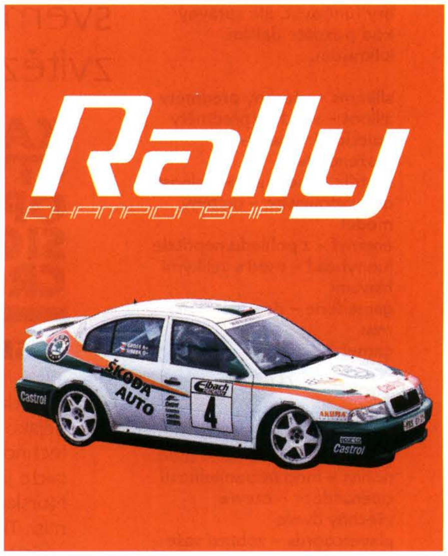
SKVĚLOU POČÍTAČOVOU HRU DLE VLASTNÍHO VÝBĚRU ZDARMA!


EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA

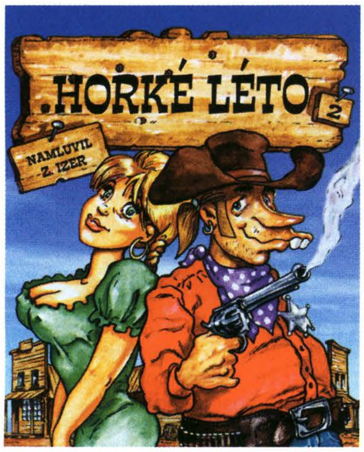
FIFA 2000 ~~1499,-~~ kód: 08


EA SPORTS
NHL 2000
KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

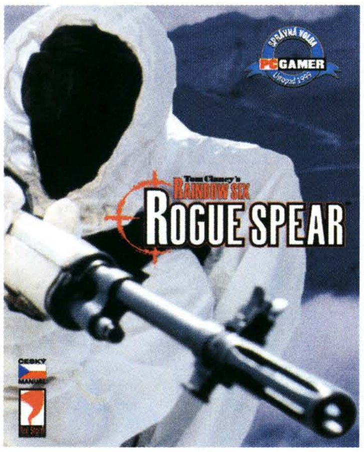
NHL 2000 ~~1499,-~~ kód: 01


Rally
CHAMPIONSHIP

RALLY CHAMPIONSHIP 99 ~~1499,-~~ kód: 09


HOŘKÉ LÉTO 2
NAMLUVIL 2. ZZER

HORKÉ LÉTO 2 ~~599,-~~
kód: 10


SPRÁVNÁ VOLBA PC GAMER
Tom Clancy's Rainbow Six
ROGUE SPEAR
ČESKÝ MANUÁL

ROGUE SPEAR ~~1499,-~~
kód: 11

Plné hry k předplatnému časopisu
PC GAMER dodává firma
BOHEMIA INTERACTIVE, s. r. o.

Bohemia Interactive

www.bohemiainteractive.cz

LÍSTEK PŘEDPLATITELE

Jméno a příjmení ....

....

Ulice, číslo ....

Obec ....

PSČ ....

Rodné číslo ....

Objednávám od čísla ....

Kód nebo název hry ....

TYTO ÚDAJE ZAŠLETE POŠTOU NEBO E-MAILEM NA ADRESU PŘEDPLATNÉHO.

PRŮVODCE HROU – ČÁST 3

HIDDEN AND DANGEROUS

Je opět ten správný čas narazit si na hlavu vojenskou čepici, popadnout ostřelovačku a batoh napěchovat trhavinami, protože *Hidden And Dangerous* se blíží svému nervy drásajícímu vyvrcholení. Připravte se zvítězit po písígejmrovsku.

CÍTÍM PODFUK

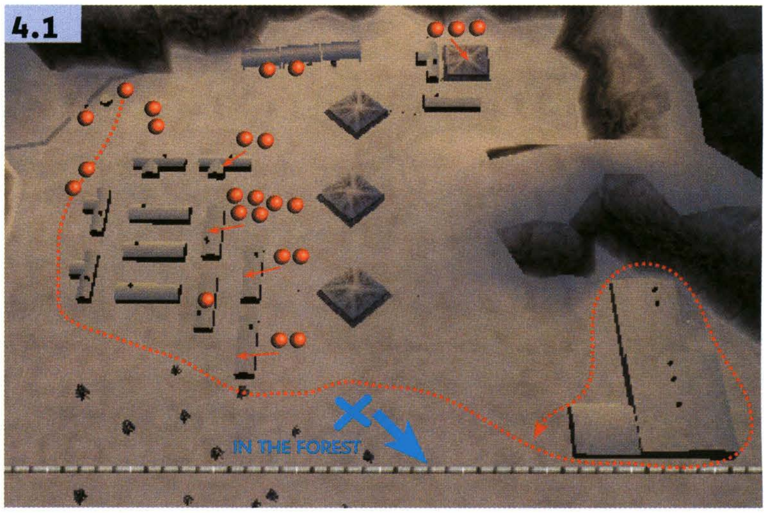
Poslední mise vás dostala? Pořád je to pro vás příliš obtížné i přes tu spoustu rad, které jsme vám dodali? Ehm. Tak jo, pomozte si malými podvůdky. Však víme, že je chcete. Podle vaší verze hry musíte na úvodní obrazovku napsat IWILLCHEAT nebo IAMCHEATER (při správném hesle uslyšíte kliknutí), pak vpisujte následující kódy během hry. Některé kódy nebudou v určitých verzích hry fungovat, ale správný kód poznáte dalším kliknutím.

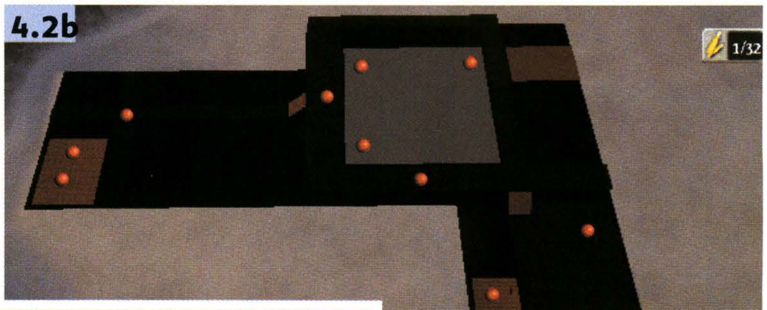
allitems – všechny předměty
allloot – všechny předměty
quickload – nahrává uloženou hru
cantdie – mód nezranitelnosti
debugdrawwire – drátěný model
enemyf – z pohledu nepřítele
funnyhead – mód s velikými hlavami
gamedone – dokončí aktuální misi
gamefail – zvrtá aktuální misi
goodhealth – uzdraví vás na 100 %
killthemall – pobije všechny nepřátele
laracroft – transsexuální mód
nohits – mód nezranitelnosti
openalldoor – otevře všechny dveře
playercoords – zobrazí vaše souřadnice
resurrect – oživí mrtvé členy týmu
showtheend – promítne závěrečný film

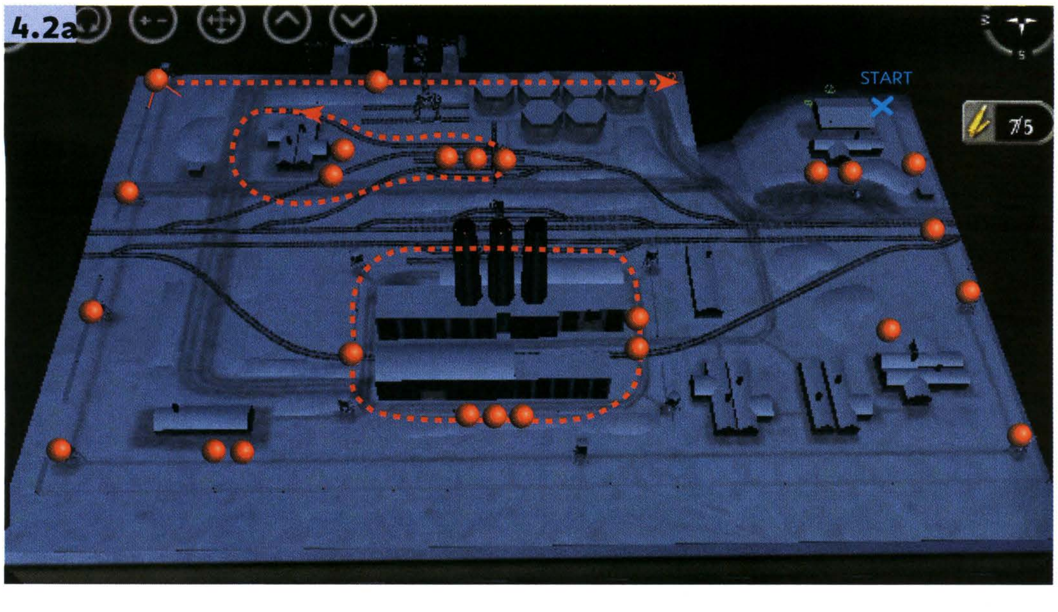
KAMPAŇ ČTVRTÁ: OPERATION SIGN OF CROSS

MISE PRVNÍ: THOR'S HAMMER

Vypadá to, že Hunové chystají nějakou novinku v oboru technologie nukleárních zbraní, takže je nejvyšší čas vydat se do Norska na malou sabotáž. V první misi, Thor's Hammer, musíte umístit několik naváděcích zařízení v nepřátelské elektrárně, aby ji mohli vaši poletující parťáci vybombardovat a rychle se zase stáhnout dřív, než váš tým chytí na místě činu. Na tuhle misi si s sebou vezměte kulometčíka, ostřelovače a vojáka zběhlého v plížení. Ihned na začátku mise se vydejte doleva k plotu. Rychle odstraňte kulometčíka na první věži, stráž u brány a druhého kulometčíka. Za žádnou cenu nedovolte vojákům z kasáren, aby se dostali na věže, jinak to zabalíte.


4.1


4.2b

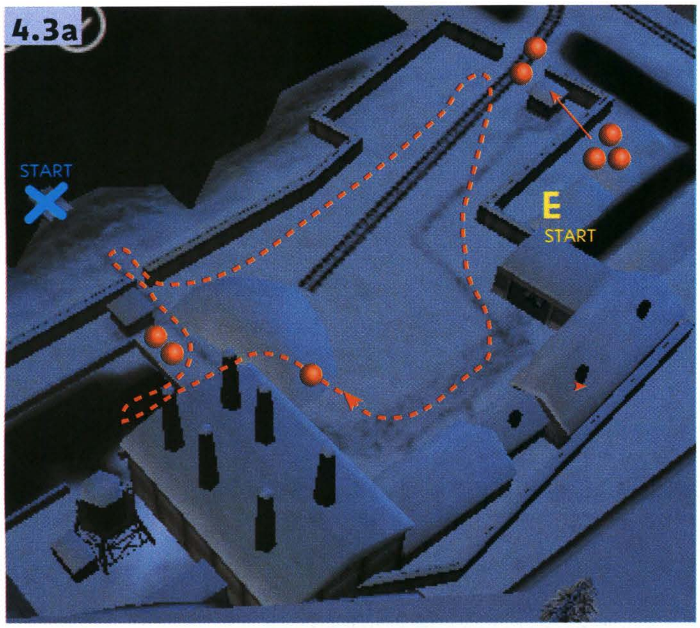

4.2a

Pokračujte ničením věží nalevo od místa, kde jste začali. Jakmile se dostanete na roh plotu, otočte se zpátky a opatrně pokračujte směrem k elektrárně. Pokud jste upoutali pozornost vojáků spících v kasárnách, rychle je zlikvidujte. Dávejte také pozor na tříčlennou hlídku vojáků, která neustále prochází v prostoru ohraničeném plotem.

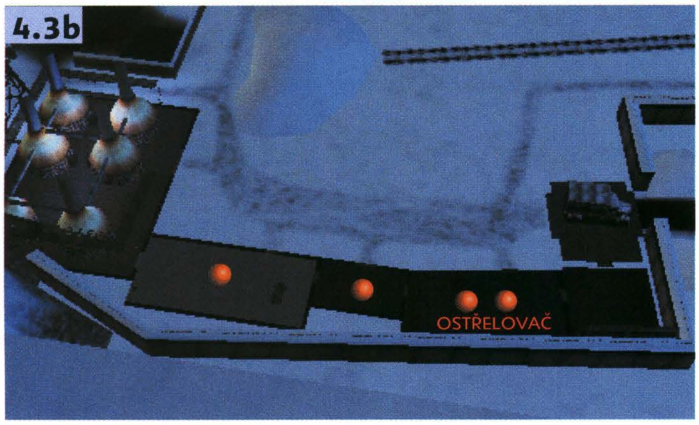
Počkejte, až vyjdou zpoza rohu, a střelte do sudů v jejich blízkosti. Pak vyšlete vašeho mistra v plížení, aby umístil vysílač poblíž železničních vagonů. Také by měl zabít hlídku střežící druhý vchod do elektrárny.

Všichni ostatní by se měli vydat k benzinovým nádržím poblíž

4.3a



4.3b



moře. Po cestě odstraňte každého vojáka, který vám zkříží cestu. Pak se vydejte přímo ke kasárnám. Pošlete jednoho maníka dovnitř. Bude moci vyskočit z mezery mezi vozy a umístit druhý vysílač. Teď vám zbývá pět minut na to, abyste se dostali k místu, odkud se budete stahovat. Ať váš ostřelovač složí stráže na věžích a u brány. Pak se ihned vydejte tímto směrem. Jakmile se k bráně dostanete, mise končí.

MISE DRUHÁ:
SNOW DEMON

Další sabotážní akce, takže si sestavte typickou partičku, která se skládá ze samopalníků, ostřelovače a kulometčíka a všechny vybavte časovanými náložemi a anglickými granáty.

Na začátku se vydejte na východ po kamenité stezce. Ostřelovač musí sejmout všechny nepřátele před vámi dřív, než vás zmerčí. Je obzvlášť důležité odstranit strážného na kopci, abyste vyřadili kulomet z akce. Nebude trvat dlouho a vypukne poplach, takže se rychle vydejte z kopce a odbouchněte každého vojáka, který vyběhne z budov.

Jakmile všechny pobijete, rozdělte svoje chlapíky na dvě skupiny. Jedna skupina by měla uložit nějaké časované nálože k anténě. (Voják, který ji hlídá by měl být mrtvý, že?) Vyběhne po schodech k anténě a nastaví nálože. Vydá se zpátky směrem k dodávce, kde počká na druhou skupinu.

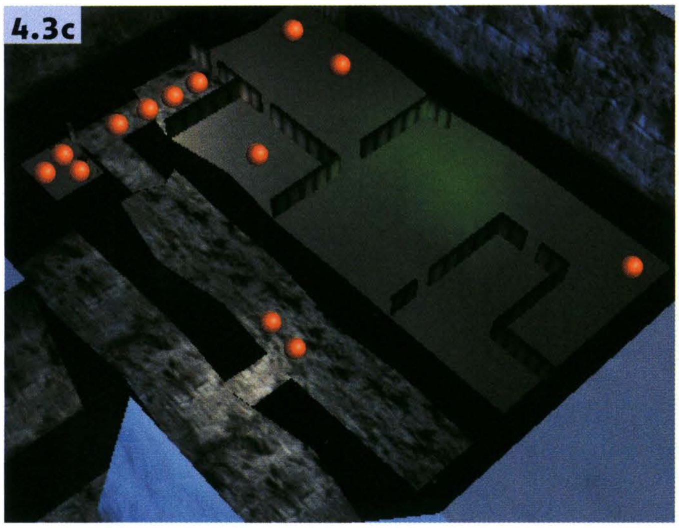
Ta se vydá na západ, až dorazí k laboratořím. Musí vejít do budovy a prostřílet si cestu do hlavní laboratoře, likvidujíc všechny nepřátele. Až najdete hlavní laboratoř, nevpadněte dovnitř. Místo toho upoutejte pozornost stráží, aby za vámi vyběhli, pak se schovejte za zdí. Jakmile budete mít strážné na mušce, zastřelte je. Pak vstupte do hlavní laboratoře a připevněte časované nálože na sud s chlórem. Jakmile zničíte laboratoř a anténu, vydejte se zpátky k parkovišti a najděte auto, ve kterém

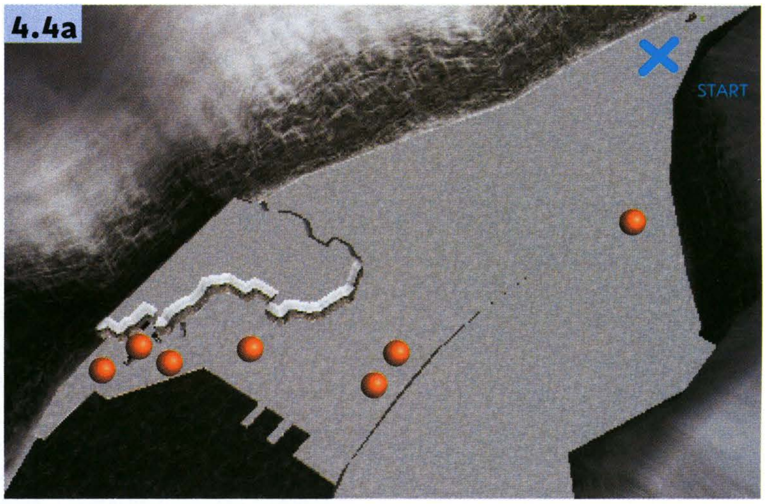
⇨

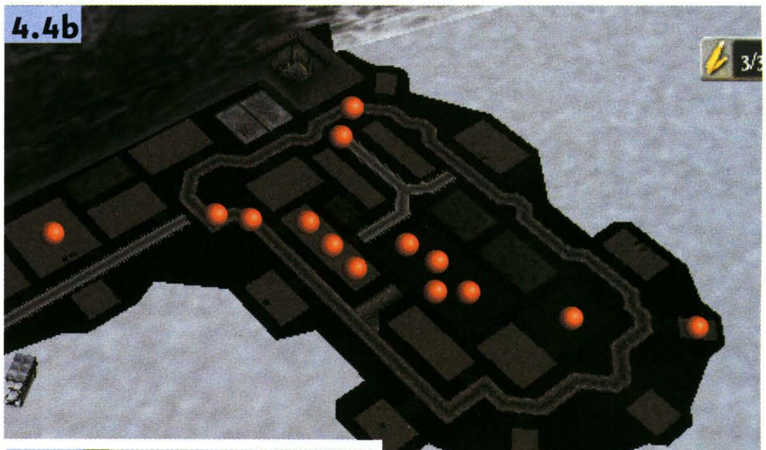
digital revue

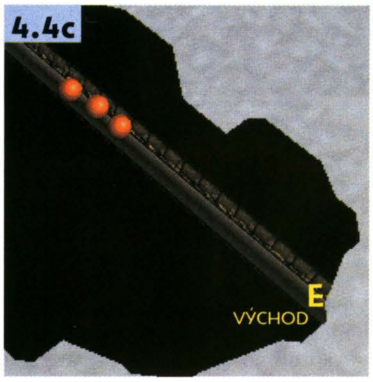
barevný měsíčník o spotřební elektronice
■
pro každého o všem co vás zajímá,
původní český časopis jen za 39 korun
■
popisuje digitální kamery a fotoaparáty,
mobilní telefony, domácí kino, přenosné počítače,
minidisky, DVD, MP3, vypalování CD
a třeba i digitální hodinky s vodotryskem
■
poradí, vysvětlí a pomůže při nákupu

Vydávají Softwarové noviny, s.r.o.
Na vyhlídce 68, 190 00 Praha 9
tel.: (02) 684 10 48, fax: (02) 684 10 73, (02) 684 10 74
e-mail: predplatne@digitalrevue.cz
www.digitalrevue.cz


4.3c


4.4a


4.4b


4.4c

PROTI PRAVIDLŮM

SIMCITY 3000

Pokud vám MAD připadá trochu obtížný, pročítujete si cestu starou hrou na urbanistické plánování. Vyzkoušejte tyhle čity pro *SIMCITY 3000*.

KÓD: pay tribute to your king
EFEKT: zpřístupní všechny odměny
KÓD: I love red tape
EFEKT: zpřístupní všechna nařízení
KÓD: Let's make deal
EFEKT: nabídka sousedské spolupráce
KÓD: nerdz rool
EFEKT: průmysl na špičkové technologické úrovni

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

Dostali jsme spoustu žádostí o čity pro *HEROES*, tak tady jsou. Já osobně nerad spoléhám na boží milosrdenství... Ale pokud to jinak neumíte, tak prosím. Navíc je něco znepokojujícího na souboru kódů, které jsou evidentně ve velšštině.

Během hry stiskněte [TAB] a vepište následující kódy:
nwconlyamodel: zbuduje všechny budovy ve vašem zámku
nwcsirrobin: okamžité selhání
nwctrojanrabbit: okamžitý úspěch
nwcavertingoureyes: hrdina získá 35 archandělů navíc

je ještě palivo. Nastupte a vydejte se na sever.

MISE TŘETÍ: THIRTEENTH CHAMBER

Ti zatracení náckové vyrábějí těžkou vodu a na vaší plíživé partičce je, aby jim zatnula tipec. Na tuhle misi se bude hodit kulometčík, dva samopalníci a svalovec, který unese co nejvíce nepřátelských zbraní. Jeden z vašich chlapíků bude potřebovat časovanou nálož a všem dejte pro klid duše pár granátů.

Na začátku se vydejte k „pivovaru", a než projdete vchodem, šoupněte tam přes zeď granát. Pak tam vtrhněte a střílejte stráže u západní brány a kohokoli dalšího, kdo vám bude ke své smůle stát v cestě.

Je načase se opět rozdělit na dvě skupiny. První (ve které je kulometčík) se ukryje za závějí a bude hlídat západní bránu. Druhá skupina (ta se svalovcem) musí vejít bránou do pivovaru. Projděte okolo pivovarnického náčiní k východní stěně, kde najdete bránu. Projděte ji a ocitnete se v pochmurné červeně osvícené chodbě. Postupujte opatrně a sejměte vojáky, kteří se tam schovávají. Jděte na sever a hoďte granát do místnosti nalevo. V ní naleznete hromadu užitečných hraček, takže by jich měl svalovec co nejvíce nabrat pro další použití. Jděte na východ úzkým průchodem a dojdete do velké jeskyně. Zabijte stráže a umístěte časovanou nálož vedle zelených sudů. Teď je vhodný čas prásknout do bot, jelikož pořádná exploze urve střechu. Dojděte k první skupině, která se, doufejme, postarala o všechny posily, jež se vás snažily dostat, a vydejte se k dodávce. Pobijte vojáky, kteří vyběhnou ze strážnice, naskákejte do náklaďáku a tradááá.

MISE ČTVRTÁ: VOLVEN HUNTERS

Nic se nevyrovná pořádnému honu, tak do toho! Dejte dohromady ostřelovače a tři silné chlapíky (jelikož na odnesení čeká spousta kořisti), které vyzbrojíte útočnými puškami, granáty a vlastně čímkoli se vám zlíbí. Nejdřív zabijte stráž a postupujte k pevnosti. Okolo je spousta stráží, tak využijte závějí a sejměte všechny dřív, než oni udělají totéž vám. Zezadu by vás mohlo čekat nepříjemné překvapení, tak pozor! Až si budete jisti, že pobřeží je vyčištěné, vstupte do pevnosti a opatrně postupujte. Padlým strážným odebírejte všechny zbraně, které můžete. Postupujte k operační místnosti a zabijte komandanta. Popadněte klíče a hurá do tunelu. Prohledejte každou místnost a posbírejte všechnu munici a zbraně, které najdete. Až se dostanete na konec tunelu, mise končí.

MISE PÁTÁ: HUNT FOR THE GOLDEN FISH

To snad ne! Ty názvy misí jsou čím dál bláznivější. Na tohle rybaření budete potřebovat tým ve stejném složení jako v poslední misi a musíte ho vyzbrojit útočnými puškami, pokud to jde. Alespoň jeden z týmu by měl nést časovanou nálož. Granáty a další střelivo se bude hodit.

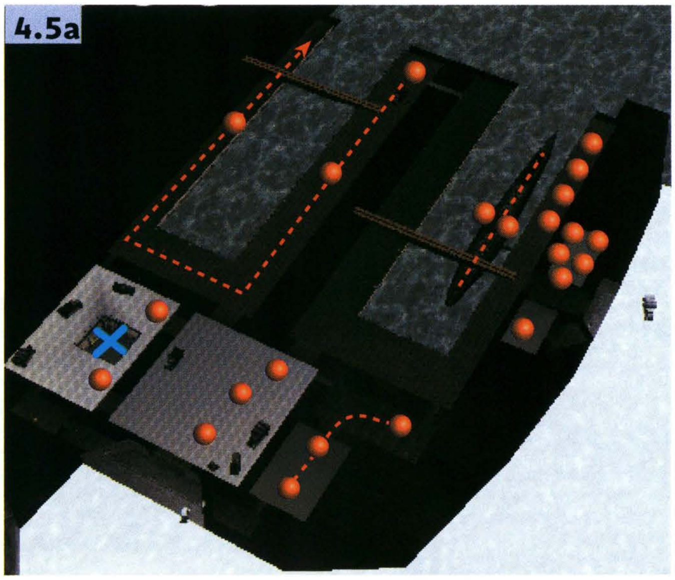
Na začátku se vydejte do schodů a pobijte všechny techniky a vojáky, na které narazíte. Dostaňte se ze šachty a rozdělte tým na dvě skupiny. Ke vpadnutí do haly použijte otvorů ve zdi ⇨

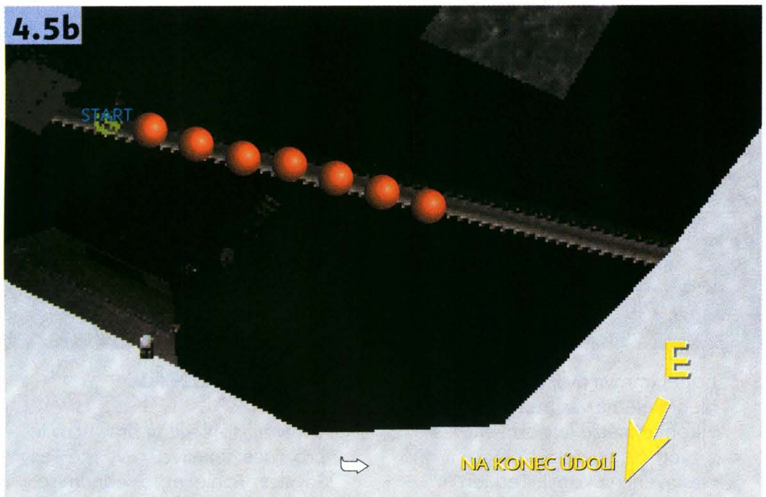
OHNIVÁ KOLA

Pokud se vám zdá „Hunt for the Golden Fish" moc obtížná, vyzkoušejte následující taktiku. Místo vysílání vašich mužů do krypty ponorky s dětskými pistolkami, vyjeďte z garáže s polopásovým vozidlem a projeďte velkou bránou. S takovým strojem na své straně bude vyhlazování nepřátel snazší než kdykoli předtím.

PŘEDEJDĚTE MRTVICI!

Cítíme se povinováni upozornit vás ještě jednou na nevypočitatelnou povahu *Hidden And Dangerous* a odkazujeme vás na patch 1.1, který najdete v prosincovém CD GAMERU. Pravděpodobně vám pomůže vyřešit nejvážnější problémy, které se vyskytnou. Stejně ale doporučujeme pravidelně ukládat pro případ, že se ta záludná potvora rozhodne spadnout právě ve chvíli, kdy dokončujete nějakou zapeklitou misi.


4.5a


4.5b

a zmasakrujte všechny uvnitř. Pozor na stráže, které se vám budou snažit vpadnout do zad z chodeb okolo, a pak projděte malými dveřmi do skladiště střeliva. Sejměte stráže a umístěte dva své muže u široké brány. Další dva postavte u vchodu do skladiště střeliva. Načasujte svůj útok tak, aby obě skupiny vpadly do ponorkové místnosti současně a střílely, dokud nebudou všichni nepřátelé v pánu.

Umístěte časovanou nálož do torpédové hlavně ponorky. Až vybuchne, vezme s sebou pořádnou část základny. Najděte si vozidlo a vyjeďte z brány, kterou si otevřete. Mějte se na pozoru, protože i přes ohromné exploze ještě někteří nepřátelští vojáci přežili. Jakmile dojedete na konec údolí, kampaň končí.

KAMPAŇ PÁTÁ: OPERATION BABYLON

MISE PRVNÍ: BABYLON

Tahle je tak trochu zábavná. Pátá kampaň má sice jenom jednu misi, ale jakou. Odehrává se na palubě potápějící se lodi a je to jedna z nejzajímavějších a nejpřitažlivějších misí Hidden And Dangerous. Vaším úkolem je najít německý šifrovací stroj a dostat se zpátky do svého útočného člunu. Těžká artilerie vám v téhle misi není k ničemu, ale ostřelovač vám přijde vhod. Pokud to půjde, vyzbrojte jednotku útočnými puškami a určitě jí dejte spoustu granátů. A nemáte k dispozici mapu, takže budete muset vyřvávat rozkazy. Držte se co nejblíže stěnám lodi a dejte se buď doleva, nebo doprava. Všimnete si, že nepřátelé vystřelují světlice, aby vás lépe viděli. V téhle misi je spousta záporných postav, tak je nezapomeňte všechny poslat na schůzku s jejich stvořitelem, ať už je to kdokoli. Dojděte na vzdálený konec lodi a po druhé straně zase zpátky. Pak běžte na můstek, ale nejdřív pošlete na obhlídku granát.

Rozhlédněte se kolem (viz obrázek 5.1a). Pokud máte zatracené štěstí, najdete tu šifrovací stroj. Ale existuje možnost, že jej budete muset hledat jinde. V takovém případě jděte dolů po schodech do radiové kajuty přímo pod můstkem (viz obrázek 5.1b). Překvapivě byste zde mohli šifrovací stroj najít. Pokud ne, jděte směrem k zádi po širokém schodišti.

Tahle část je velmi obtížná, protože je oříšek bránit se proti vojákům přímo pod vámi. Vaši vojáci se musí navzájem krýt, a pokud to bude nutné, použít granáty. Nakonec se dostanete do skladiště (viz obrázek 5.1c), kde na vás už bude čekat šifrovací stroj, pokud jste ho jinde neobjevili. Teď vám už zbývá jen dostat se zpátky do své lodi, ale dejte pozor, protože můžete narazit ještě na nějaké zbylé nepřátele, a vy zvítězíte jen tehdy, když dostanete šifrovací stroj bezpečně do člunu.

KAMPAŇ ŠESTÁ: OPERATION WRATH OF THE GODS

MISE PRVNÍ: KING'S ROAD

A tady to je. Pánové, poslední kampaň. Tahle mise je zatraceně

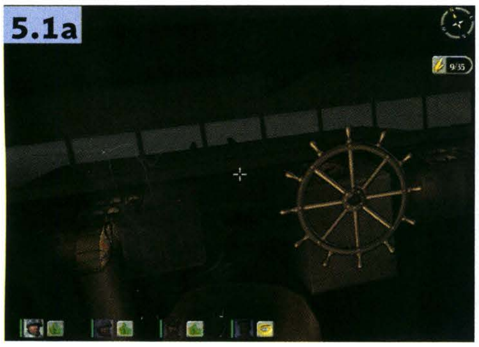
PROTI PRAVIDLŮM

HEROES (DOKONČENÍ)

nwcantioch: hrdina získá stan, balistu a střelivo
nwcigotbetter: hrdina postoupí do další úrovně
nwccastleanthrax: hrdina získá nejvyšší štěstí
nwccoconuts: hrdina získá neomezený počet bodů pohybu
nwcmuchrejoicing: hrdina získá nejvyšší morálku
nwcgeneraldirection: zobrazí celou mapu
nwctim: hrdina získá všechna kouzla a 999 bodů zaklínadel
nwcphisherprice: jasnější barvy (proč měnit prášek na praní, když můžete...)

AGE OF EMPIRES II

Stiskněte během hry [ENTER] a objeví se okno, pak napište:
ROCK ON: 1000 kamenů
LUMBERJACK: 1000 dřeva
ROBIN HOOD: 1000 zlata
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 potravin
MARCO: zobrazení mapy
AEGIS: rychlé budování
NATURAL WONDERS: ovládání přírody
WIMPYWIMPYWIMPY: sebezničení
I LOVE THE MONKEY HEAD: Přidá VDML


5.1a

5.1b

5.1c

PROTI PRAVIDLŮM

AOE II (DOKONČENÍ)

Pokud patříte k týpkům, pro které je nejdůležitější rozlišení, oceníte následující parametry pro spuštění z příkazového řádku:
800: rozlišení obrazovky 800x600
1024: rozlišení obrazovky 1024x768
1280: rozlišení obrazovky 1280x1024
autompsave: automatické uložení hry po asi pěti minutách

V některých verzích *AOE II* se u některých konfigurací video adaptérů objevují černé oblasti na obrazovce. Pokud je to váš případ, napište Mfill a okamžitě pocítíte úlevu. Některé verze také měly problémy s určitým nastavení SoundBlaster AWE. Řešení poskytuje napsání Msync. Pokud vám přemíra zvukových efektů způsobuje srdeční obtíže, napište:
NoMusic: bez hudby
NoSound: bez zvukových efektů

DRIVER (DEMO)

Dostaňte se do adresáře Driver Demo a pak do scripts/missions/. Tam najděte soubor Mission661.dms. Nezapomeňte si ale udělat kopii, než jej začnete editovat. Uvnitř zjistíte, že můžete ovlivnit kdy přijedou policajti, poškození auta, čas a vzhled auta.

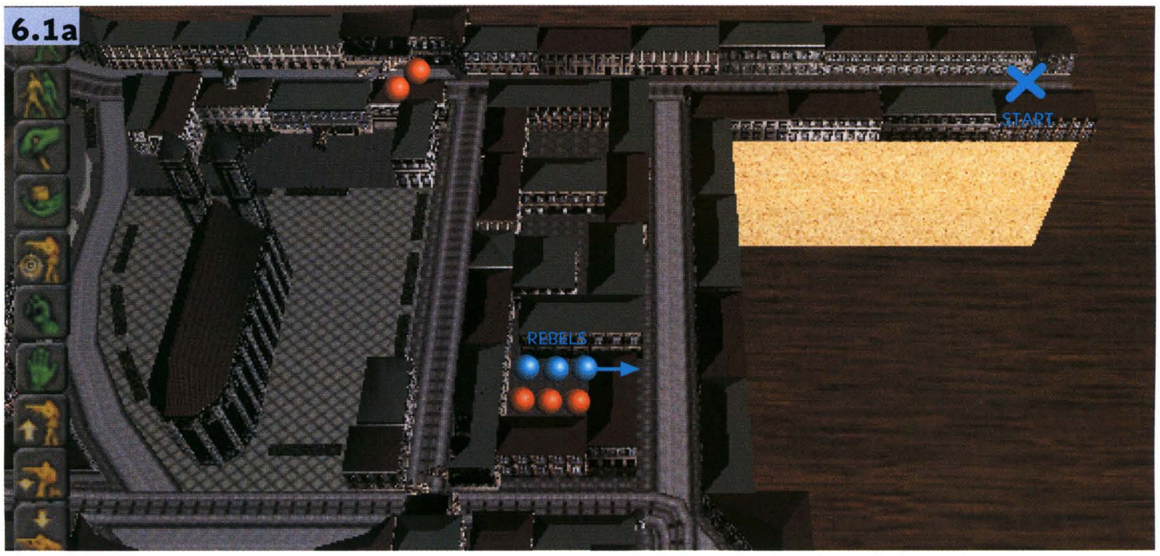
Pokud chcete neomezené poškození, vymažte řádky: EnablePlayerDamage, MaxPlayerDamage 24576, file://(0 ->4096*6 is range).

Pro neomezený čas vyhoďte: DebugInfo 1, file://TimePlayer, Countdown 70 file://UK 60 seconds USA 70 seconds.

Počasí změníte přidáním následujících parametrů za řádek „FelonyBard 195": Night, Raining, Lightning. Místo „Night" (noc) můžete napsat „Dusk" (západ slunce) a shlédnete vpravdě čarovný západ slunce. (Také uvidíte, jak auta rozsvěcují světla – velmi pěkné) „Snowing" (sněžení) také funguje, ale nemění se náchylnost ke smykům jako tomu je u „Raining" (déšť).

Pokud vám nevyhovuje současný počet koní pod kapotou, zaměňte „0" v „PlayerCarType0" za některé z následujících čísel:
0 – původní vůz
1 – Pickup
2 – „Luxusní" coupé (velmi přitažlivé)
3 – sportovní coupé
4 –Camaro

6.1a



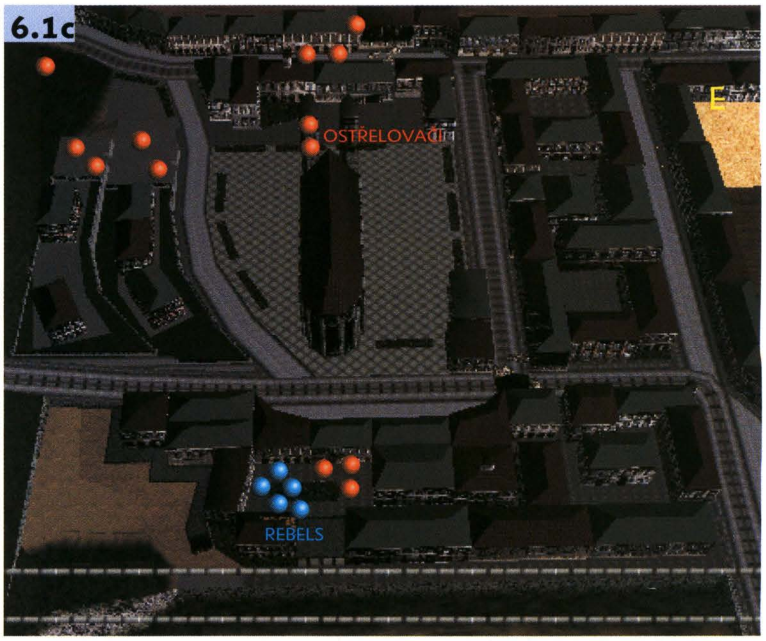
dlouhá, odehrává se ve velkém městě a vyžádá si veškeré schopnosti skrývat se a být nebezpečný, jinak nezvítězíte. Určitě budete potřebovat ostřelovače, ale obejdete se bez kulometčíka. Místo toho vyzbrojte své zbylé tři muže útočnými puškami a spoustou granátů. Držte se na levé straně cesty a postupujte opatrně. Před vámi na cestě je dvojice kulometných hnízd, takže je nejbezpečnější dát se první cestou doleva. Narazíte na několik spojenců, pronásledovaných nepřáteli. Ty pobijte, ale pozor na své vlastní hochy.

Jakmile tuhle ošemetnou situaci zvládnete, pokračujte směrem k mostu. Tam zahněte a pokračujte dál po ulici. Tam se všude schovávají nepřátelé, takže je odstraňujte systematicky. Vejděte do ulice naproti hořící tramvaji. Dojdete na malé prostranství, kde budou nepřátelští vojáci popravovat nějaké vzbouřence. Postřílejte vojáky a vyšplhejte po žebříku na střechu. Ostřelovač musí sejmout nepřátele na kostelní věži. Jděte zase dolů a kolem kostela podél tramvajových kolejí. Nepřátelé na vás budou útočit z kopce, takže je postřílejte a zaútočte na dělostřelecké postavení na kopci. Teď jen musíte dodělat zbylé vojáky a ostřelovače okolo náměstí a na kopci. Jakmile dostanete vědce k východu, mise končí.

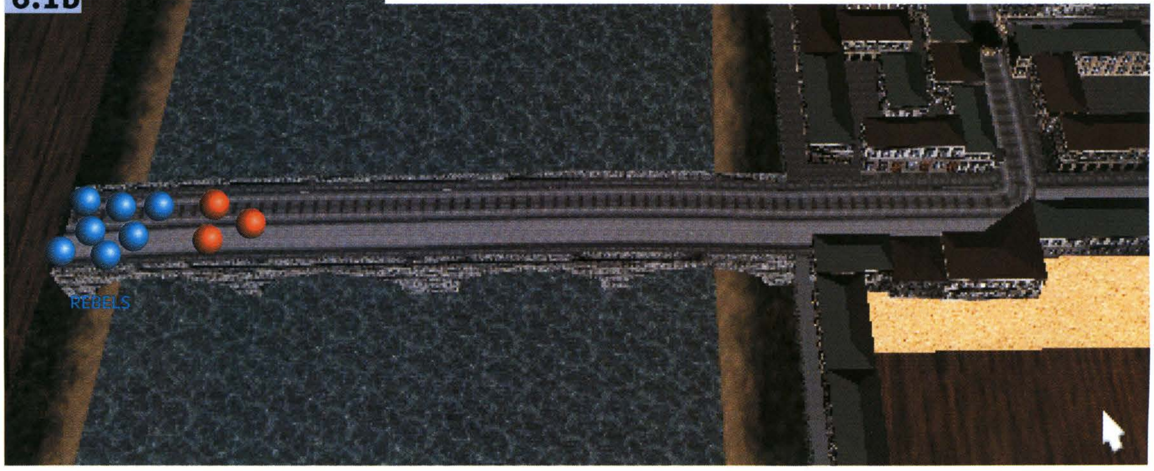
MISE DRUHÁ:
LAST MAN TAKES IT ALL

Správně, tohle je ta pravá chvíle pro Tucet špinavců a vy jste Telly Savalas. Tohle je poslední mise, která vás dělí od doby, kdy si budete moci dát nohy na stůl a vyprávět nevěřícím cizincům, jak jste jednou rukou zatočili se

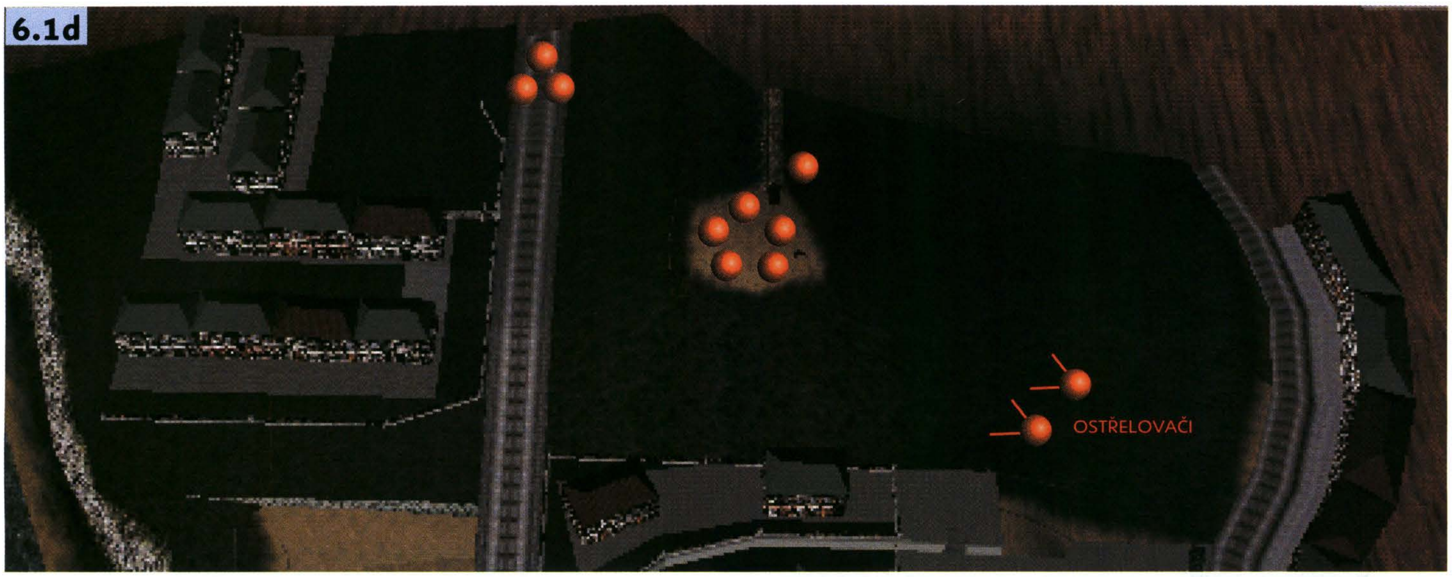
6.1c



6.1b



6.1d



silami Říše. Udělat pro to musíte jenom jedno – dostat svůj tým a vědce do letadla domů. Kdyby to jen bylo tak snadné, jak to zní…

Na tuhle misi si vyberte své nejlepší vojáky – buď všechno, nebo nic. Vaši dva nejlepší ostřelovači se budou hodit, protože na téhle misi je jen málo míst, kde se krýt. Určitě je vyzbrojte ostřelovačkami, kdyby se něco zvrtlo. Další dva vyberte pro jejich střelecké umění a rychlé reakce a vyzbrojte je útočnými puškami.

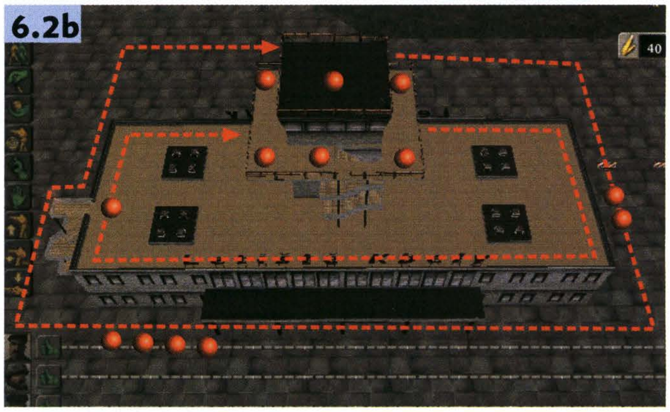
Ochrana vědce je i v této misi nejdůležitější, takže rozdělte jednotku na dva týmy. První o třech mužích (včetně dvou ostřelovačů) půjde vpředu a bude prozkoumávat oblast. Čtvrtý voják zůstane a bude chránit vědce. Průzkumná hlídka musí postoupit vpřed. Ostřelovači musí sejmout obsluhu protiletadlového děla nalevo od cesty. Postupte přes vrak letadla a zlikvidujte chlapíka u dalšího děla za kolejemi. Věnujte pozornost osamělým vojákům, zaslouží si péči ostřelovačů.

Až se dostanete k budově a budete si jisti, že oblast je naprosto bezpečná, musíte dostat vojáka s vědcem dopředu. Přepněte zpět na průzkumnou hlídku – musíte se dostat na konec ranveje a na postupu eliminovat veškerý odpor. Až se dostanete na konec, nad hlavou vám budou přelétat spojenecké bombardéry. Jelikož je tahle ranvej pokryta troskami letadel a vůbec pěkně poničená, bombardér nebude moci přistát. Naštěstí ale provede rychlý obrat a přistane na souběžné ranveji asi během minuty.

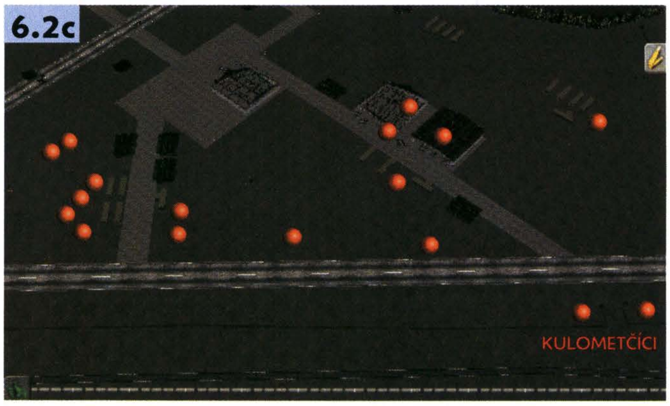
Přiveďte vědce a jeho doprovod ke zbytku týmu a nasměrujte je ke druhé ranveji. Až letadlo zastaví, nastupte po schůdcích na palubu. Jakmile budou všichni v pořádku na palubě, mise je u konce. A s ní i celá hra. Dobrá práce! PCG

Sláva, dokázali jste to – nastal čas na cigaretku a leštění medailí. Zmeškali jste první dva díly návodu? Pak budete potřebovat PC GAMER č. 2 a 3…

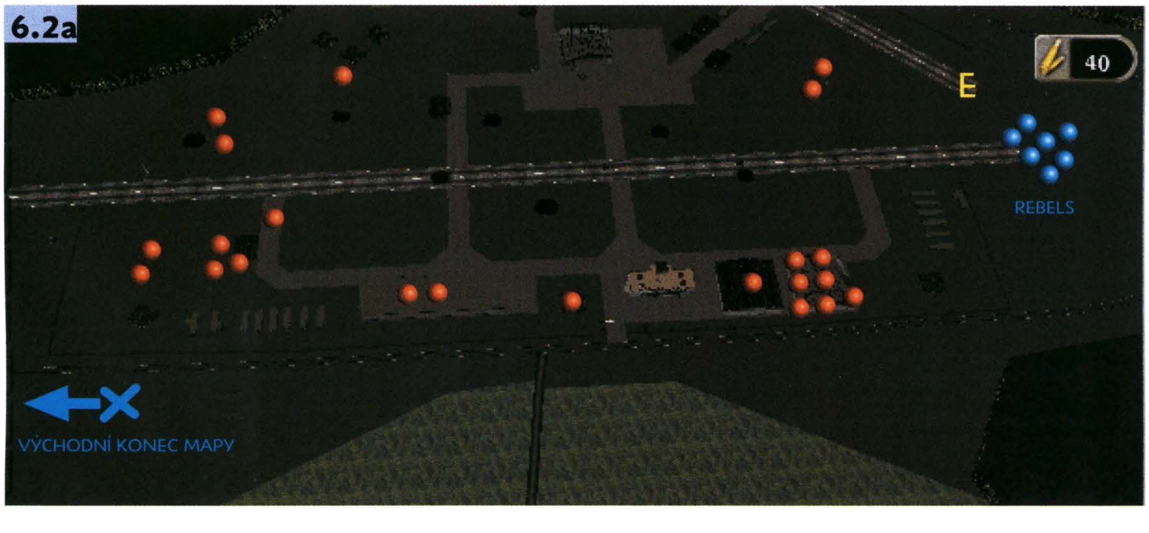
6.2b



6.2c



6.2a



PROTI PRAVIDLŮM

DRIVER (DOKONČENÍ)

5 – Tornado
6 – Nova
7 – Cadillac Sedan (kočkolapka, OHÓ)
8 – Boneville
9 – Chevelle
10 – Caprice Cruiser Policie L. A. (klakson zapíná sirénu a maják)
12 – Firebird/Camaro 228
13 – Taxi
14 – Cadillac Sedan
16 – Jaguar (překročí 170 mph)
17 – Thunderbird 1955 pro milovníky klasiky mezi vámi Užijte si to.

Kulturní rubrika PC GAMERU dozná s tímto číslem zásadních změn. Doufáme, že k vaší větší spokojenosti, protože jsme se rozhodli zúžit ji na oblast vymezenou schopnostmi PC. Nepřijdete tak tedy o hudbu, z ostatních žánrů vás budeme informovat o interaktivních CD-ROM, zajímavých internetových stránkách, případně o filmech vydaných na formátu DVD. Doufáme, že tím alespoň maličko podpoříme vývoj, který tak jako tak směřuje ke konceptu „jedné krabice", umožňující se nejen propojit s celým světem, ale současně dostat kvalitní video- a audioinformace podle vlastního výběru a... prostředků.

110 LET NATIONAL GEOGRAPHIC MAGAZINE NA CD-ROM

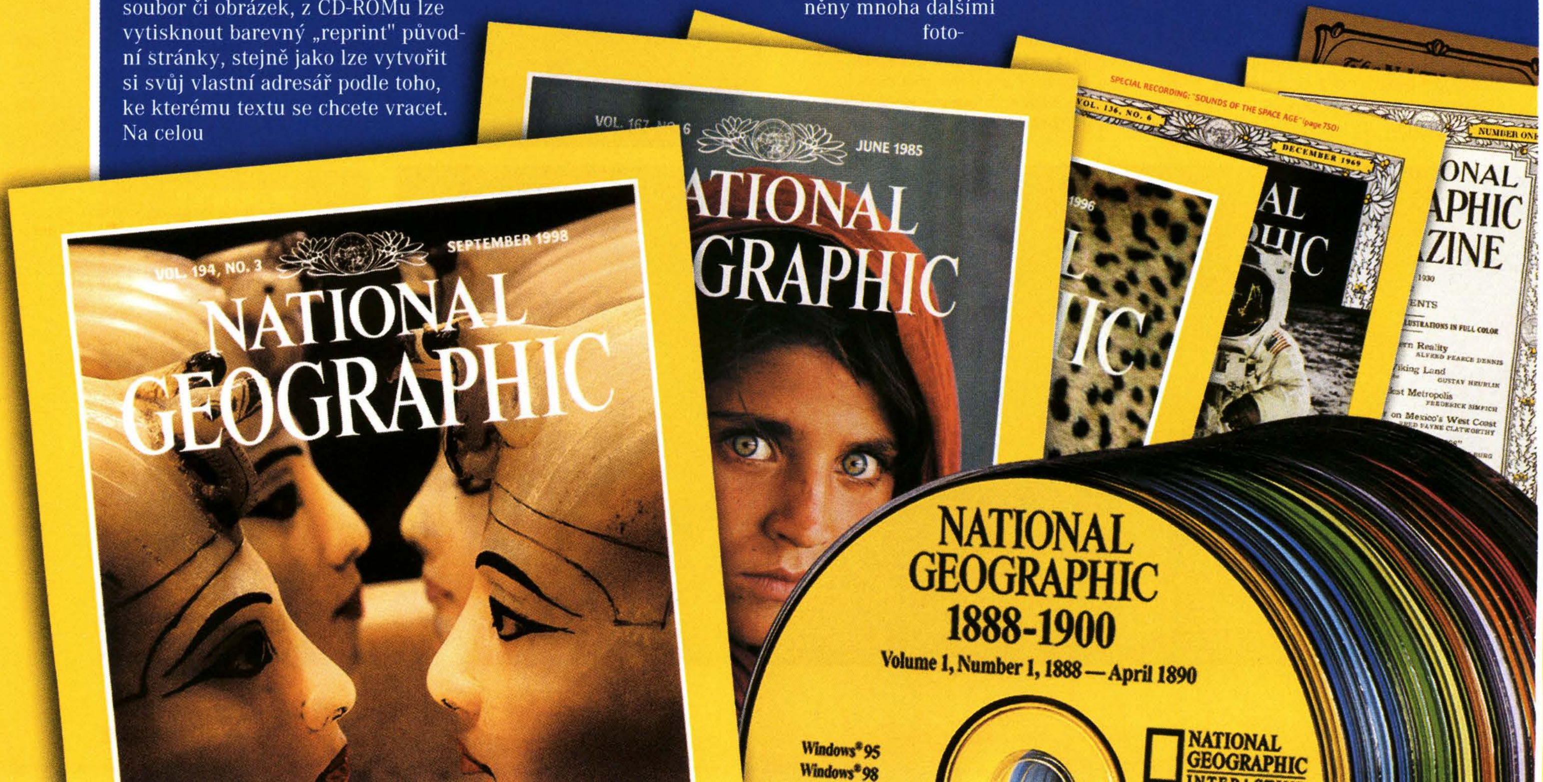
Příchod nového tisíciletí se rozhodl prestižní National Geographic Magazine oslavit způsobem velmi příjemným pro uživatele PC. Přichází totiž se sadou 31 CD-ROM, na kterých je zachycena celá minulost slavného časopisu, tedy všechna čísla od roku 1888. Pécéčkářům se tak stává velmi snadno dostupným soubor takřka 1200 čísel, obsahující více než 192 000 listů s 9400 články a 180 000 fotografiemi. Instalace přitom zabere velmi málo místa. Jednoduše vyřešený vyhledávač vám umožní velmi rychle najít to, co hledáte podle zadaného hesla, které může tvořit jméno článku, oblast, o kterou jde, či přímo autor. Dodejme, že National Geographic Magazine patřil již od svých počátků k časopisům přinášejícím především kvalitní reportáže, obsahující i hlubší sociální či politický pohled z velmi exotických a pro mnoho lidí nedostupných míst. Texty jsou tu obohacené o mistrné fotografie, vždy skvěle dokreslující atmosféru lokality. Obrovské množství informací soustředěné do tohoto „balíčku" dává možnost sledovat vývoj světa za poslední století prostřednictvím událostí, které zaujaly nejlepší novináře světa. I když si nemůžete vytáhnout přímo textový soubor či obrázek, z CD-ROMu lze vytisknout barevný „reprint" původní stránky, stejně jako lze vytvořit si svůj vlastní adresář podle toho, ke kterému textu se chcete vracet. Na celou stránku na monitoru si můžete najíždět myší a zoomovat tak, aby se vám text dobře četl. Je to tedy do slova a do písmene studijní materiál pro dlouhé večery a rozhodně zajímavější zábava než čekat, jestli se v televizi objeví něco důvěryhodnějšího než Major Zeman.

Pokud jste skuteční labužníci nebo nemáte rádi lichá čísla, můžete počet CD-ROM od National Geographic Magazine zaokrouhlit na rovných čtyřicet. Kromě časopisu vychází na tomto formátu pod názvem National Geographic Maps také archiv všech map, které za více než stoletou existenci v National Geographic Magazine vyšly. Na každém CD disku najdete mapy jak historické, tak moderní, mapy dna oceánu či povrchu Měsíce, raritní a výtvarně velmi originálně zpracované, stejně jako mapy zaznamenávající určitý politický či územní vývoj. Můžete tak studovat například vojenské mapy z druhé světové války. Soubor obsahuje i 3D mapy, jako je například nejpřesnější mapa Mount Everestu, pořízená kombinací leteckých fotografií a satelitních snímků. Mapy můžete vyhledávat opět podle několika možných hesel, libovolně je zvětšovat a zmenšovat, kopírovat a barevně tisknout (samozřejmě pro vlastní potřebu). Jsou doplněny mnoha dalšími fotografiemi, a dokonce i video- a audioukázkami. Máme-li i v závěru pokračovat v magii čísel, zvýšíme počet CD disků od National Geographic Magazine ještě o jeden. Tím by mohl být CD-ROM Centuries of Europe, rekapitulující zásadní proměny evropského kontinentu za posledních sto let. Je strukturován jako encyklopedie zahrnující slovníkové informace o 1500 nejvýznamnějších lidech Evropy (alespoň podle francouzského publicisty a historika Pascala Bonafouxe, který je jeho autorem), ale také tematické bloky zabývající se kulturou, politikou, obchodem či průmyslem. CD-ROM dále opět obsahuje spoustu map a video- i audioklipů. Věřte, že probrat se sadou CD-ROM, které připravil National Geographic Magazine na tyto Vánoce, vám bude trvat déle než dohrát Final Fantasy 7.

L. P. Fish

Minimální konfigurace: Pentium 90 Mhz, 16 MB RAM, 60 MB volného místa na disku, videokarta SVGA (16 bit),16 bitová zvuková karta, CD ROM 4x

Internet: www.nationalgeographic.com



Text: Kateřina Kozáková
Autorka je redaktorkou a moderátorkou televizního magazínu Paskvil (ČT 2).

THE ALOOF
THIS CONSTANT CHASE FOR THRILLS

The Aloof:
THIS CONSTANT CHASE FOR THRILLS

Screaming Target/Maximum Underground

This Constant Chase For Thrills je čtvrtým albem dnes již pouze tříčlenné skupiny The Aloof, jejíž vynikající koncert v původní sestavě jsme mohli zažít v roce 1997 v Praze.
Od té doby se s The Aloof stala spousta věcí: přesně v den vydání loňského alba Seeking Pleasure byli nepěkně „odejiti„ ze své původní nahrávací společnosti East West a poté změnili sestavu. A právě tyto dramatické změny trojici Ricky Barrow, Dean Thatcher a Gary Burns paradoxně velmi prospěly.
Nové skladby mají přehlednější stavbu a skupina tu jen nekopíruje samu sebe. Rickyho vokály jsou skvělé a srdcervoucí a svěže působí jeho duet s Jo Sims v singlové skladbě Infatuated, která šlape ve velmi příjemném rytmu.
Všech devět skladeb má i tentokrát onu „mně-už-stejně-nic-nepomůže“ náladu, ale vždyť právě v tom jsou The Aloof bezkonkurenčně nejlepší.

Různí interpreti:
SOULFOOD

Cookin'/Maximum Underground

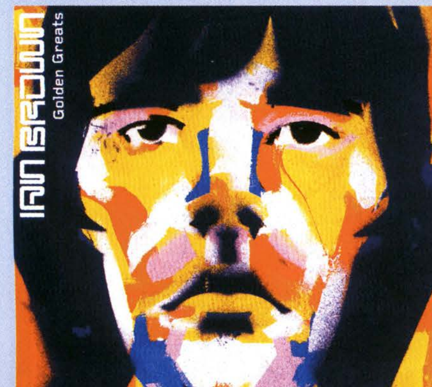
Značka Cookin' patří pod roky prověřenou firmičku LTJ Bukema Good Looking Records, která se specializuje na lehký drum'n'bass. Soulfood (nádherné jméno pro kompilaci, která je skutečně výživnou a přitom božsky lahodnou potravou pro naše duše), je však určena spíš vyznavačům pomalého tempa.
Českému posluchači převážně neznámé projekty zde nabízejí to nejlepší, co se skrývá pod souhrnným názvem down-beat funk. Každá skladba má jinou náladu: některá je postavena na kytarovém samplu, další jako by patřila do britské detektivky a za jinou by se nemusel stydět ledajaký jazzman.
Celkově tato kompilace působí velmi současně, a přesto jaksi podezíráte firmu Cookin', že vám předkládá staré, ohmatané elpíčko ze 70. let, kdy se muzika nahrávala živě a kdy bylo všechno swinging a groovy...

fu*k the millennium ep
8 track CD for the price of a CD single
ganja kru

Ganja Kru:
FUCK THE MILLENIUM

True Playaz/Maximum Underground

Ganja Kru tvoří od roku 1996 DJ Hype, Pascal a DJ Zinc, ovšem nesmíme zapomenout na všudypřítomného psa, a tak mě napadá přirovnání tři z junglu a pes.
Všichni tři pánové samostatně ve světě junglu něco znamenají a společně se mohou pochlubit třemi EP, výbornou reputací a slibem, že debutové album vyjde začátkem příštího roku.
Jejich aktuální Fuck The Millenium EP má charakteristický sound. Jungle v podání Ganja Kru se bez přestávky doslova valí a zaručeně plní taneční parkety. Energií nabité tracky jsou poskládané ze zajímavých zvuků a vždy stojí na pevné basové lince. Jedinou výjimku tvoří hiphopový track Species, který s Ganja Kru natočil DJ Daddy.
Dodatek pro ty, kteří se podivují, co dělá EP mezi albovými recenzemi: jde o nosič s osmi tracky a bezmála hodinovou stopáží.



Ian Brown:
GOLDEN GREATS

Polydor/Universal

Troufám si říct, že máme co do činění s jedním z nejosobitějších zpěváků současnosti. V první polovině 90. let byl Ian Brown frontmanem skupiny Stone Roses, po jejím rozpadu se rozhodl pro sólovou dráhu a v roce 1998 vydal album Unfinished Monkey Business. V témže roce participoval na skvělé skladbě Be There dvojice UNKLE a týž rok zakončil ve vězení, kde pravděpodobně intenzivně přemýšlel o své nové desce. Golden Greats je tedy na světě, čerpá z rokenrolové historie i elektronické současnosti, a především potvrzuje, že Ian Brown si jde vlastní tvůrčí, tajemně opiovou cestou. Skvělá singlovka Love Like Fountain vás roztančí, nebo rozhodí, záleží na vašem vztahu k psychedelii. A třeba taková skladba Neptune vás ukolébá, nebo rozhodí, záleží na vašem vztahu k psychedelii...

CDGAMER

S CD GAMEREM to tentokrát vypadalo nahnutě, ale nakonec jsme pro vás pořídili celkem slušnou sbírku nových dem. Užijte si je a nezapomeňte ani na druhé CD – multimediální časopis KLAN.

Nomad Soul

V tomto CD Gameru najdete několik dem, které vám snad pomůžou v rozhodnutí, co z her na platformě PC koupit k Vánocům. Reklamní kampaně okolo několika opravdu zajímavých kousků už totiž proběhly, a tak byste na ně mohli zapomenout, bombardováni výzvami tu od Lary Croftové, tu od Indiany Jonese. A tak i když tu nenajdete vyloženě novou hru, určitě nenajdete ani špatnou.

Recenzi na Age of Empires II jste si přečetli v minulém čísle, a tak víte, že tato strategická hra není nijak revoluční, patří však k těm nejhratelnějším na současném trhu a je žhavým želízkem démonické korporace Microsoft. Pokud tedy rádi plánujete a cítíte se jako skuteční králové, věřte, že v dnešním světě, který nemá pro monarchii pochopení, je tato hra jediná správná volba. Age of Empires II přitom získává své hlavní půvaby, teprve pokud ji proti sobě hraje několik hráčů. A tak se určitě hodí pro studené prosincové večery jako stvořené pro návštěvy.

Také o tajemné hře Omikron – Nomad Soul jsme vás informovali dostatečně podrobně (naposled v recenzi v tomto čísle). Dá se říct, že David Bowie opět nezklamal. I když je jím inspirovaná a spoluvytvářená hra zvláštní a těžko identifikovatelný artefakt, vyniká skvělou atmosférou, neuvěřitelnou grafikou, a především revolučním využitím snímání pohybu postav pomocí tzv. motion capture. Věřte, že v téhle hře se dá dokonale ztratit a milovníci akce v ní najdou i několik velmi dobrých soubojů, ať už s pistolí, nebo za použití oblíbených chvatů a hmatů.

Hra Urban Chaos je velmi zajímavá novinka, v níž si zahrajete roli čokoládové policistky D'Arci, ale také Maka – člena bandy Divokých koček. Pokud máte rádi paranoidní úvahy o spiknutí, korupci a propletení politických špiček s organizovaným zločinem, pak neváhejte. V obchodech určitě nenajdete nic lepšího, než je Urban Chaos. Tato plošinová akční strategie si nás všechny získala svou atmosférou, silným až filmově propleteným příběhem, comicsem ovlivněnou grafikou, a hlavně … čokoládovou policistkou D'Arci. Lara Croftová stárne a počítačové hry potřebují novou krev. Ta D'Arcina je zatraceně horká.

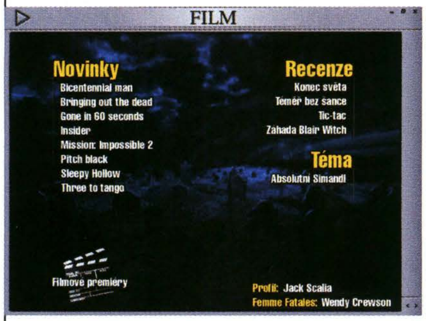
Od britské bašty počítačových her Bullfrog recenzujeme v tomto PC GAMERU jejich aktuální hit pro celou rodinu Theme Park World. Na CD GAMERU najdete tu temnější stranu z produkce této firmy. Namísto karnevalového třeštění na atrakcích vás v klasické RPG Dungeon Keeper II čeká svět temných kobek, tlustých mříží, černé magie a nejpodivnějších kreatur, jaký kdy svět počítačových her viděl. Pokud rádi chrastíte řetězy a před spaním cvičíte sek oboustranným mečem, pak určitě nebudete zklamáni.

Samozřejmě myslíme i na ty, kteří rádi jezdí v autech a pro které jsme objevili zatraceně prašný terén ve hře Dirt Track Racing. Pokud pořád vzpomínáte na Wipeout, určitě vás pobaví demo futuristického závodu Killer Loop. Těm, kdo rádi střílejí ve velké rychlosti, a pokud možno mimo planetu Zemi, možná padne do noty Phoenix nebo Tyrian 2000. A že na CD GAMERU nenajdete žádnou plnou hru? To proto, že chceme, abyste hráli jen ty nejlepší hry. A ty zadarmo přece nedostanete.

Urban Chaos

KLAN

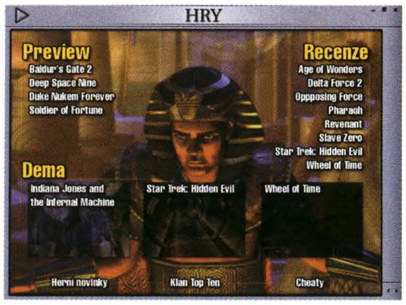
Tímto číslem KLANU se uzavírá třetí ročník strastiplné anabáze prvního (a na dlouhou dobu posledního) interaktivně multimediálního časopisu na CD-ROM. Historie KLANU je nepochybně pohnutá. Je to ale historie projektu, o který se do té doby nikdo nepokusil.


FILM
Novinky
Bicentennial man
Bringing out the dead
Gone in 60 seconds
Insider
Mission: Impossible 2
Pitch black
Sleepy Hollow
Three to tango
Recenze
Konec světa
Téměř bez šance
Tic-tac
Záhada Blair Witch
Téma
Absolutní Simandl
Filmové premiéry
Profil: Jack Scalia
Femme Fatales: Wendy Crewson

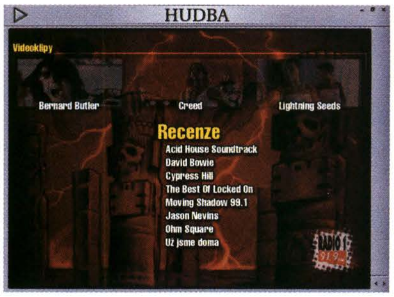
Čas nás přesvědčil o tom, že jeho životaschopnost jako samostatného média se pohybuje okolo tří let. A zase nic než čas nás lépe nepřesvědčí, jak dlouhá bude životnost KLANU jako přílohy jiného časopisu. Nemyslíte, že je to docela zajímavé téma na předvánoční úvahu?

Na jedné straně se totiž nabízí otázka, má-li CD-ROM budoucnost i jako platforma pro něco jiného, než je soubor demoverzí a shareware. Dostatečně výmluvnou odpověď na ni dávají mimo jiné i společenské časopisy, u kterých byste CD-ROM ještě donedávna nečekali. Mohli by ji dát také všichni ti, kteří si KLAN kupovali a předpláceli v době, kdy vycházel ještě jako samostatný časopis. Pravděpodobná odpověď zní tedy ano – CD-ROM má jako takováto platforma budoucnost. Na straně druhé je tady ovšem otázka, zda může CD-ROM plný filmových a hudebních ukázek, trailerů, animací z počítačových her a v neposlední řadě také samostatných recenzí a článků konkurovat „druhých" CD-ROM jiným herním časopisům na našem trhu. Na to už si patrně odpoví každý sám. Jednoznačná odpověď však není nasnadě. Ve chvíli, kdy budete chtít postavit KLAN na úroveň plných her, musí být jasné, že takové srovnání vyznívá jednoznačně v jeho neprospěch, podobně jako by tomu bylo v případě jakéhokoli jiného CD ROM. Je na tom něco divného?

Určitě nemám v úmyslu zpochybňovat a napadat politiku plných her, která se v posledních měsících v naší zemi s velkou vervou uplatňuje. Někomu může možná připadat smutné, že konkurenční boj mezi časopisy už nestojí na tom, kdo má lepší autory (je-li takové srovnání vůbec možné), lepší grafickou úpravu, zajímavější a aktuálnější články a vtipnější odpovědi v Dopisech čtenářů, ale výhradně na tom, kdo přinese na příštím CD lepší hru.


HRY
Preview
Baldur's Gate 2
Deep Space Nine
Duke Nukem Forever
Soldier of Fortune
Recenze
Age of Wonders
Delta Force 2
Opposing Force
Pharaoh
Revenant
Slave Zero
Star Trek: Hidden Evil
Wheel of Time
Dema
Indiana Jones and the Infernal Machine
Star Trek: Hidden Evil
Wheel of Time
Herní novinky
Klan Top Ten
Cheaty

Může si na to ale stěžovat čtenář, který má v ceně herního časopisu kompletní hru, za kterou by ještě nedávno zaplatil desetinásobek ceny časopisu? To by asi vyznělo směšně. V každém čísle KLANU se snažíme o to nejlepší, věnujeme jeho přípravě opravdu velké úsilí a pokoušíme se stále něco vylepšovat i obměňovat. Nikdy ale patrně nebude mít výsledek naší práce takový dosah, jaký má příloha v podobě plné verze hry tvořené vývojovými týmy několik let. Je tedy nutno počítat s tím, že se čtenáři PC Gameru budou možná cítit ošizeni, a pokud se jejich zášť obrátí vůči KLANU, bude to pochopitelné.


HUDBA
Videoklipy
Bernard Butler
Creed
Lightning Seeds
Recenze
Acid House Soundtrack
David Bowie
Cypress Hill
The Best Of Locked On
Moving Shadow 99.1
Jason Nevins
Ohm Square
Už jsme doma

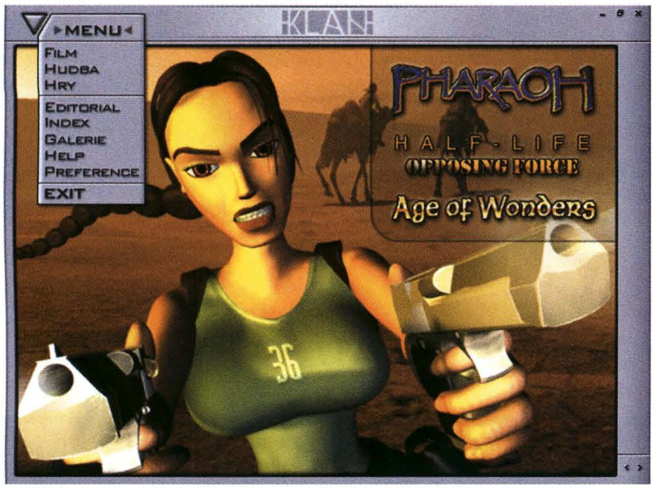
Existuje tedy vůbec způsob, jak tváří v tvář tak jasným a jednoznačným argumentům obhájit právo KLANU na existenci, a zejména na existenci jako přílohy PC Gameru? Naděje je malá, ovšem domnívám, se že přece jen existuje. Tu naději nám dává pohled do minulosti. Pro některé z vás možná až neuvěřitelný.

V minulosti nebylo herních časopisů ani z poloviny tolik, kolik jich je dnes. Neměly dohromady takový tištěný náklad, jaký má dnes ten nejmenší z nich. Neměly dokonce ani jedno jediné, úplně maličkaté CD. Vznikaly tak říkajíc na koleně ve velmi provizorních podmínkách. Dokážete si něco takového představit? A dokážete si představit, že se takové časopisy přesto prodávaly – bez masivního počtu stran, bez lakované obálky, bez tučných CD-ROM napěchovaných demoverzemi, nebo dokonce plné her?

A myslíte si, že ty časopisy byly horší než ty, které vycházejí dnes? (Jelikož žádný z herních časopisů u nás dosud nezanikl, je jasné, že jde spíše o otázku, „jestli byly tyto herní časopisy dříve horší než dnes".) Proč by tedy měl být některý z časopisů horší jen proto, že se nevydal stejnou cestou jako všechny ostatní? Protože je to dnes standard? Nenechte se mýlit – to, co je běžné dnes, nemusí možná platit za pár měsíců. Co bude rozhodovat ve chvíli, kdy plné hry opustí roli časopisových příloh a vrátí se tam, kam patří – na regály obchodů (a abych nebyl označen za úplného pokrytce, tak doplním, že hry samozřejmě budou nadále i tam, kde vždycky byly, jsou a budou – i když bez manuálů, bez krabic a bez časopisů)? Ať už bude rozhodovat cokoli, věříme, že v té chvíli se alespoň změní pohled nespokojených čtenářů na KLAN. Už to totiž nebude něco, co zabírá místo plné hře a co čtenáře ochuzuje. Možná že se v té chvíli situace změní – možná herním časopisům zase začne o něco jít a možná se konkurence, která je v takovém případě vždycky zdravá, přesune ze stránek časopisů (které pro některé čtenáře tvoří stejně jen nutné zlo – překážku mezi nimi a vytouženou hrou) na virtuální stránky CD-ROM. Jedno je jisté – až (jestli) k tomu dojde, my na to budeme připraveni.

A abych nezapomněl, doufám, že se vám KLAN 36 bude líbit.

JAN EISLER


KLAN
MENU
FILM
HUDBA
HRY
EDITORIAL
INDEX
GALERIE
HELP
PREFERENCE
EXIT
PHARAOH
HALF-LIFE
OPPOSING FORCE
Age of Wonders
36

FILM:

Filmové novinky (trailery):
Bicentennial man
Bringing out the dead
Gone in 60 seconds
Insider
Mission: Impossible 2
Pitch black
Sleepy Hollow
Three to tango

Premiéry:
Filmové premiéry

Téma:
Absolutní Simandl

Profil:
Jack Scalia

Femme Fatale:
Wendy Crewson

Recenze:
Konec světa
Téměř bez šance
Tic-tac
Záhada Blair Witch

HUDBA:

Videoklip:
Bernard Butler
Creed
Lightning Seeds

Recenze:
Acid House Soundtrack
David Bowie
Cypress Hill
The Best Of Locked On
Moving Shadow 99.1
Jason Nevins
Ohm Square
Už jsme doma

Radio 1:
Vysílací schéma Radia 1

HRY:

Herní novinky
KLAN Top Ten
Cheaty

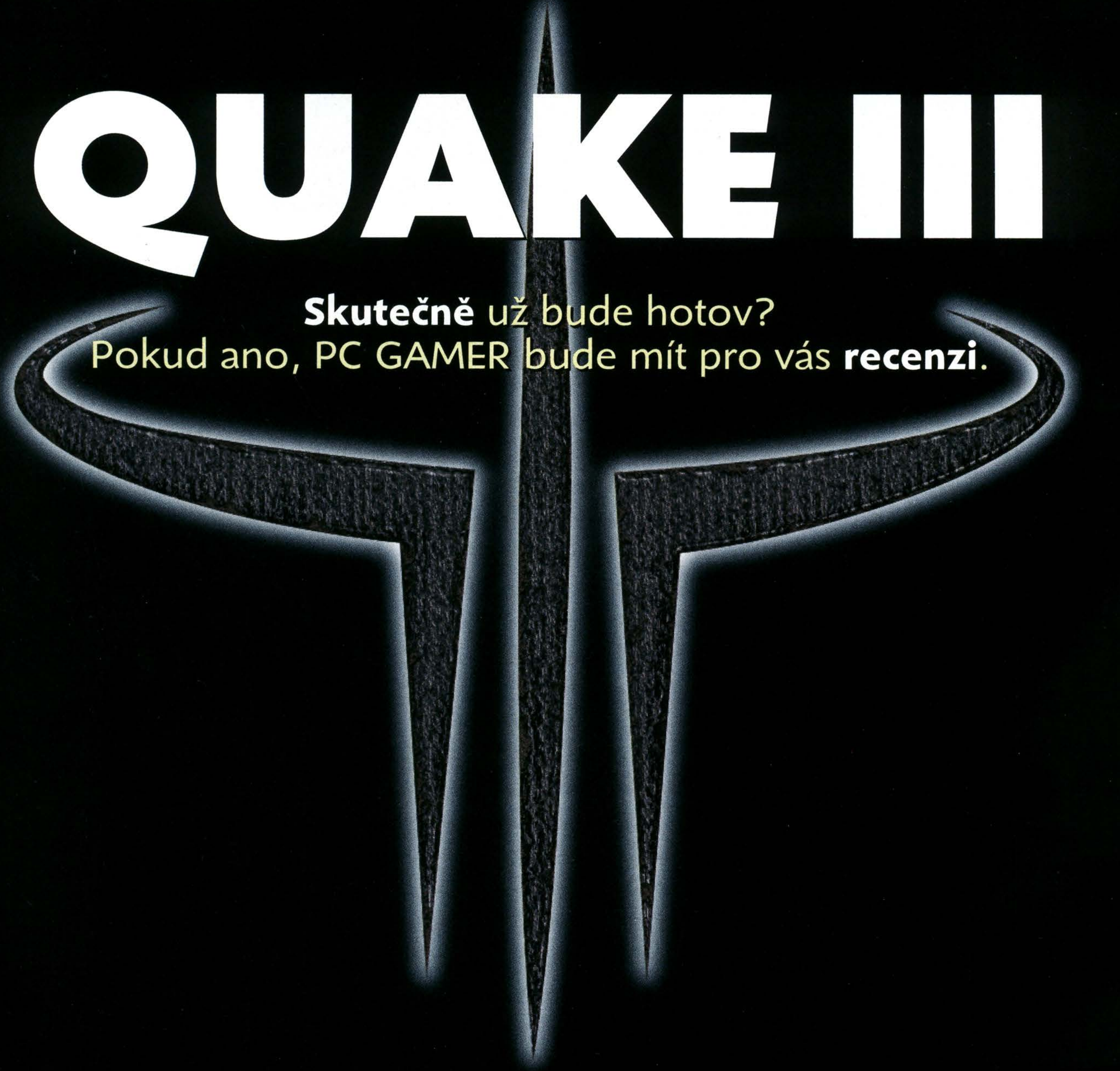
Preview:
Baldur's Gate 2
Deep Space Nine
Duke Nukem Forever
Soldier of Fortune

Recenze:
Age of Wonders
Delta Force 2
Opposing Force
Pharaoh
Revenant
Slave Zero
Star Trek: Hidden Evil
Wheel of Time

DEMA:

Indiana Jones and the Infernal Machine
Star Trek: Hidden Evil
Wheel of Time

PŘÍŠTÍ MĚSÍC!



QUAKE III

Skutečně už bude hotov?
Pokud ano, PC GAMER bude mít pro vás **recenzi**.

NA SHLEDANOU V ROCE 2000

ÚNOROVÉ ČÍSLO VYJDE 15. LEDNA

Změna obsahu příštího čísla vyhrazena.

nový měsíčník o videohrách
k dostání právě teď

125,-Kč měsíčník o videohrách 1. číslo prosinec 1999

MAN!AC

PLAYSTATION • DREAMCAST

EXKLUSIVNĚ
DREAMCAST V EVROPĚ

RECENZE
- GTA 2
- Spyro 2
- Dino Crisis
- Formula One '99
- Ready 2 Rumble Boxing

NOVINKY
- Resident Evil 3
- Munch's Oddysee

NÁVOD
- Final Fantasy VIII

TOMB RAIDER IV

MATRIXX

u všech dobrých prodejců

Tváří v tvář budoucnosti
musí zachránit svou minulost.
TOMB
RAIDER
THE LAST
REVELATION
TM
PlayStation
PC
CD
CORE
Bohemia
Interactive
EIDOS
INTERACTIVE

Tomb Raider: The Last Revelation © & TM Core Design Limited 1999.
© & vydává Eidos Interactive Limited 1999. Všechna práva vyhrazena.
„♣“ a „Playstation“ jsou registrovanými známkami společnosti Sony Computer Entertainment Inc.
V ČR vydává a distribuuje BOHEMIA INTERACTIVE s. r. o., Naskové 3, 150 00 Praha 5,
Tel.: 02/ 57 18 95 11 – 14, fax: 02 – 57 18 95 10,
www.bohemiainteractive.cz, e-mail: prodej@bohemiainteractive.cz